http://www.old-computer-mags.com/
K
GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO
AMIGA
PC
ATARI ST
MACINTOSH
CD-I
CDTV
CONSOLE
MULTIMEDIA...
Anno V n. 1
GENNAIO 1993
Lire 5500
MICROCOSM
Il viaggio allucinante della Psygnosis su CD
+ Intervista a Rick Wakeman, ex tastierista degli Yes
MAXIMUM
COMANCHE
OVERKILL
F15 III
I simulatori di volo dalla grafica stratosferica
ESCLUSIVO
THE CHAOS ENGINE
Prima recensione italiana del nuovo gioco dei Bitmap Brothers
DOPO ULTIMA VII
I progetti futuri di Lord British
MEGANTEPRIMA'93
Anno nuovo, giochi nuovi: tutto quello che giocheremo nel 1993
IL RITORNO DELLE KONSOLE
Glénat ITALIA
NUMERO EXTRASIZE 144 PAGINE
RECENSIONI
B.C. KID • FRONT PAGE FOOTBALL • COOL WORLD • NATHAN NEVER • SHERLOCK HOLMES CD-ROM • CONTRACTION • DAUGHTER OF SERPENTS • STREET FIGHTER 2 • WING COMMANDER • WWF 2 • TASK FORCE: 1942 • JOE & MAC • INCREDIBLE MACHINE • LETHAL WEAPON 3 • TOMATO GAME • HARRIER ASSAULT • HI-BLASTER • A 320 AIRBUS • SUPER CAULDRON • PANGO • MARIO IS MISSING • UGH • ZYCONIX • AN AMERICAN TALE • PREMIERE MANAGER • TEARAWAY THOMAS • SONIC 2
http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

Plus

TIME 0:46
RINGS 6

GIOCHI PREZIOSI

TIME 1:00
RINGS

QUEEN COMPUTER *Software & games*

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	IBM	AMIGA
3D CONSTRUCTION KIT 2 *	99.900	99.900
3D WORLD BOXING *	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER *		69.900
3D WORLD TENNIS *	79.900	69.900
A - TRAIN *	99.900	
A320 AIRBUS (ITA) *	99.900	99.900
ABANDONED PLACES	89.900	79.900
ACES OF THE PACIFIC *	99.900	
AIR COMMENDER *	89.900	
AIR SUPPORT *		69.900
AIR WARRIOR *	79.900	79.900
ALONE IN THE DARK *	109.900	
AMAZON *	119.900	
AMOS 3D *		79.000
AMOS COMPILER *		69.000

QUEEN PREMIA I TUOI ACQUISTI!
COME?
CON LA QUEEN FIDELITY CARD!
OGNI L. 10.000 DI SPESA - UN BOLLINO RISPARMIO DA INCOLLARE SULLA TUA TESSERA FEDELTÀ.
RISPEDISCI A QUEEN LA TESSERA COMPLETATA.
RICEVERAI UN GIOCO A TUA SCELTA IN REGALO!
IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO!

TITOLO	IBM	AMIGA
HOOK	69.900	59.900
INCA *	109.900	
INDIANA JONES - ACTION GAMES	79.900	
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS	109.900	
INT. SPORTS CHALLENGE	69.900	59.900
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS *	59.900	49.900
JACK NICKLAUS GOLF	89.900	72.000
JAGUAR XJ 220		49.900
JETFIGHTER II	89.900	
JETFIGHTER II MISSION DISK *	69.900	
JOHN BARNES' EUROP. FOOTBALL		49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL II - I	109.900	69.900
KGB *	TEL.	TEL.
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI *	119.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
ROBOCOP 3	79.900	69.900
ROBOSPORT *		59.900
ROGER RABBIT - H. RAISING H. -	79.900	69.900
ROLLING RONNIE	39.900	
ROME A. D. 92 *	TEL.	TEL.
SABRE TEAM *		49.900
SENSIBLE SOCCER 92/93		69.900
SFIDE INVERNALI *	79.900	79.900
SHADOW OF THE BEAST III *		69.900
SHADOWLANDS	59.900	59.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILE - *	109.900	
SIEGE *	89.900	
SILLY PUTTY *		49.900
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	89.900	89.900
SNOOKER WHIRLWIND *	79.900	
SPACE QUEST IV (ITA) *	99.900	
SPACE SHUTTLE	99.900	99.900
SPECIAL FORCES	99.900	
SPELLJAMMER *	89.900	
SPRING BREAK 301 *	79.900	
STAR CONTROL II *	79.900	
STAR TREK	99.900	
STARUSH *	TEL.	TEL.
STEEL EMPIRE *	79.900	69.900
STRATEGO	69.900	59.900
STREET FIGHTER II *	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER *	TEL.	
STRIKEFLEET *		59.900
STRIKER *		59.900
SUMMER CHALLENGE *	79.900	
SUPERFROG *		TEL.
SUPERTETRIS	89.900	79.900
SWORD OF HONOUR *		49.900
TERMINATOR II	39.900	39.900
TEX - PIOMBO CALDO *	TEL.	
THE CARL LEWIS CHAL.	79.900	69.900
THE HUMANS *	59.900	59.900
THE LEGEND OF KYRANDIA *	89.900	89.900
THE MANAGER *	79.900	79.900
THE OFFISHAL AQUABATIC GAMES *		59.900
THE SECOND SAMURAI *		TEL.
THE SIMPSON	49.900	39.900
THE SUMMONING *	89.900	
THE WALKER *		TEL.
THEATRE OF WAR *	79.900	
TINY SKWEEKS *	59.900	49.900
TITUS THE FOX	49.900	49.900
TOP WRESTLING		49.900
TORNADO *	TEL.	
TOYOTA GT4 RALLY	69.900	
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER *		89.900
TRODDLERS *		49.900
TURTLES II		49.900
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	
ULTIMA VII	89.900	
ULTIMA VII - FORGE OF VIRTUE (CONT.) *	49.900	
UTOPIA	69.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
D / GENERATION		49.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARK SEED *	99.900	
DARKLAND *	129.900	
DE LUXE PAINT IV *		189.000
DOMINIUM *	109.900	99.900
DOODLEBUG *		49.900
DOUBLE DRAGON III	49.900	49.900
DUNE	79.900	69.900
DUNGEON MASTER *	TEL.	
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO *	TEL.	TEL.
ELF *	49.900	
ELVIRA II THE JAWS OF C *	89.900	79.900
ENSEMBLE 1.2 (GEOWORKS) *	199.000	
EPIC	79.900	69.900
ESPANA: THE GAMES '92	69.900	59.900
ETERNAM	89.900	
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EXTASY *	69.900	59.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
F 15 III *	109.900	
F 117A NIGHTAWK	89.900	
FALCON 3.0	109.900	
FALCON 3.0 MISSION DISK *	69.900	
FIRE & ICE		49.900
FIRE FORCE *		49.900
FIRST SAMURAI *	79.900	
FREE D. C. *	79.900	
GATEWAY	79.900	
GLOBAL CONQUEST *	TEL.	
GLOBAL EFFECT	89.900	69.900
GLOBLIINS II *	79.900	69.900
GODS	49.900	
GOLDEN EAGLE	59.900	49.900
GRAHAM TAYLORS SOCCER		49.900
GRAN PRIX UNLIMITED *	79.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
AMOS THE CREATOR V.1.3 *		99.000
EASY AMOS *		59.900
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES *	TEL.	
ANIMATION STUDIO *	289.900	
ANOTHER WORLD	79.900	69.900
APIDYA		49.900
ARMA LETALE *	49.900	49.900
ARHOUR GEDDON *	79.900	
ARSENAL FC *		TEL.
ASHES OF EMPIRE *	TEL.	99.900
ASSASSIN *		49.900
ATAC *	99.900	
B. A. T. II *		TEL.
B17 FLYING FORTRESS	99.900	TEL.
BATMAN - IL RITORNO *	TEL.	
BETTLETOADS *	49.900	49.900
BC KID *		TEL.
BIRDS OF THE PREY	109.900	69.900
BLACK CRYPT		79.900
BUSHBUCK *	89.900	89.900
CALIFORNIA GAMES II *		39.900
CAMPAIGN *	89.900	79.900
CAPTIVE *	79.900	
CARRIER STRIKE *	79.900	
CARRIERS AT WAR *	99.900	
CASTLES OF DR. BRAIN		89.900
CASTLES	69.900	69.900
CATTIVIK *		49.900
CHAMP. MANAGER	59.900	49.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMBAT CLASSICS *	89.900	79.900
CONFLICT KOREA	79.900	79.900
COOL CROC TWINS	49.900	49.900
COOL WORLD *	49.900	49.900
COVER GIRL POKER	69.900	49.900
CRAZY CARS III		49.900
CREATURES *		TEL.
CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CURSE OF ENCHANTIA *	TEL.	TEL.
CYBERBLAST *	49.900	
CYTRON *		59.900

TITOLO	IBM	AMIGA
LA FAMIGLIA ADDAMS		39.900
LARRY 5	89.900	89.900
LASER SQUAD *	69.900	
LAURA BOW II	99.900	
LEANDER + ORK + AGONY		69.900
LEGEND	69.900	69;900
LEGENDS OF VALOUR *	TEL.	TEL.
LEMMINGS II *	TEL.	TEL.
LEMMINGS PACK *	79.900	69.900
LIONEHART *		TEL.
LIVERPOOL *	TEL.	TEL.
LORD OF THE RING II	99.900	
LOTUS III *		59.900
LURE OF THE TEMPTRESS *	79.900	69.900
MAGIC POCKETS	69.900	
MAMMA, HO PERSO L'AEREO *	TEL.	TEL.
MANTIS	129.900	
Mc DONALD LANDS *	49.900	49.900
MEGAFORTRESS" *		69.900
MEGATRAVELLER 2 *		69.900
MICHEAL JORDAN FLIGHT SIMU... *	TEL.	
MICROPROSE GOLF *	119.900	
MIGHT & MAGIC III		89.900
MIGHT & MAGIC IV *	119.900	
MILLENIUM *	79.900	
MITH		49.900
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MOONSTONE *	69.900	
MOTORHEAD *		49.900
NATHAN NEVER - ARCADE GAME *	TEL.	TEL.
NCAA BASKET	79.900	
NFL *	89.900	
NICKY BOOM *	79.900	69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP *	TEL.	59.900
NIPPON SAFES INC. *	TEL.	TEL.
NO GREATER GLORY *		79.900
NOVA 9		89.900
OMAR SHARIF BRIDGE *	99.900	89.900
PACIFIC ISLAND II	79.900	69.900
PIMBALL FANTASIES *		49.900
PLAN 9 F. OUTER SPACE *	79.900	69.900
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POOL *	59.900	
POOL OF DARKNESS *	89.900	TEL.
POPOLOUS II	TEL.	79.900
PREMIERE		59.900
PROPHECY OF SHADOW *	89.900	89.900
PUSHOVER	49.900	39.900
QUEST FOR GLORY 3 *	99.900	
RACE DRIVING *	59.900	
RAGNAROK *	TEL.	
RAMPART *	69.900	49.900
REACH FOR THE SKIES *	TEL.	TEL.
RED BARON	99.900	89.900
RED BARON MISSION DISK *	79.900	
RED ZONE *		69.900
REX NEBULAR *	119.900	
RISKY WOODS	79.900	59.900
ROAD RUSH *		59.900

TITOLO	IBM	AMIGA
GRAND PRIX F1 *	109.900	79.900
GRAND SLAM BRIDGE II *	99.900	
GRANDMASTER CHESS	79.900	
GREAT NAVAL BATTLES *	99.900	
GUNSHIP 2000	89.900	
GUNSHIP 2000 MISSION DISK *	69.900	
GUY SPY	79.900	69.900
HARDBALL III *	79.900	
HARPOON 1. 2. 1.	89.900	79.900
HARPOON - THE MED CONFLICT BS3	49.900	49.900
HARPOON - PERSIAN GULF BS4	49.900	49.900
HARPOON DESIGNER DATA DISK	79.900	
HARPOON SCENARIO EDITOR	49.900	49.900
HARRIER JUMP LET *	TEL.	TEL.
HEIMDALL	69.900	69.900
HEROES OF THE 357TH	79.900	
HOI *		49.900

TITOLO	IBM	AMIGA
VENGEANCE OF EXCALIBUR *		69.900
VIKINGS *		49.900
WEEN *	89.900	79.900
WILLY BEAMISH	99.900	
WING COMMANDER *		79.900
WING COMMANDER II	79.900	
WING COMMANDER II SPEC. OPER. DISK *	49.900	
WINTER SUPERSPORTS 92	49.900	49.900
WIZKID *	49.900	39.900
WORDTRIS *	99.900	
WORLD TENNIS CHAMP.	79.900	
WRESTLING WWF II *	49.900	49.900
WROOM *		49.900
X - WING *	TEL.	
ZOOL *		49.900

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:30 - 20:00

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L.......7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L.......13.000
☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L.
☒ PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUT

http://www.old-computer-mags.com/

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NES • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

GAME power

13

A... C... POWER GENNAIO 1993 Lire 5000

EEP BEEP & VIL COYOTE
I CARTONE ANIMATO
R SUPER NINTENDO

PEEDBALL 2 ER GAME BOY
IA CONVERSIONE MITICA

112 PAGINE

MEGA CD
ARRIVANO I TITOLI DELLA SECONDA GENERAZIONE

DUE SUPER GIOCHI PER MASTER SYSTEM
SONIC 2 E NEW ZEALAND STORY

SPOT!
PUBBLICITÀ E VIDEOGIOCHI

6
INE
ELP
P&DALE NES • FANTASIA MD
BUCK ROGERS MD
ICI PER ACTION REPLAY SNES

ECENSIONI

AMAZING TENNIS • FATAL FURY • ART OF FIGHTING • CRUE BALL • JOE MONTANA SPORTS TALK FOOTBALL '93 • JOHN MADDEN FOOTBALL '93 • LANDSTALKER • LOTUS TURBO CHALLENGE • SHADOW OF THE BEAST II • WWF SUPER WRESTLEMANIA • XENON II THE MEGABLAST • ADDAMS FAMILY • ROBOCOP 3 • SUPER OFFROAD • DIG DUG • LOONEY TUNES • BATMAN RETURNS • OUTRUN

E IN EDICOLA IL NUMERO DI GENNAIO

"Il ritorno delle Konsole" recita lo strillo in copertina. Che significa?, si chiederanno in molti.
Semplice, significa che queste nuove macchine - in particolare i 16-bit Sega e Nintendo - stanno imponendosi all'attenzione di tutti i videogiocatori, conquistando proseliti alla stessa velocità con cui Sonic schizza per lo schermo. K, che è sempre stata una rivista multi-formato aperta a tutto, torna quindi a parlare di console perché voi lettori ce lo chiedete, perché molti di voi a fianco del proprio 386 a 33Mhz o dell'Amiga 1200 appena acquistato hanno un Megadrive o un Super Nintendo o un Gameboy. O magari tutti e tre.
Non si può disconoscere l'influenza che le console stanno avendo sulla produzione recente di giochi, né pensare di potersi trincerare a difesa di una cosiddetta superiorità dei computer. La realtà è un'altra: le console sono ormai un fenomeno di massa. Vengono pubblicizzate in TV come un detersivo o un'automobile e sono oggetto di articoli più o meno demenziali sulla carta stampata.
Potevamo far finta che non esistessero?
Comunque, non è nostra intenzione trasformare K in una rivista per console: già esiste *Game Power*. Il nostro obiettivo è quello di offrire in un'unica rivista il panorama completo di tutto quello che succede nel mondo del divertimento elettronico.
Perché quello che ci interessa è se un gioco è divertente, non su che macchina gira.

Sommario

26 *Microcosm*, la nuova fatica della Psygnosis, è un viaggio nel corpo umano dentro una sorta di sottomarino rimpicciolito, come "Viaggio Allucinante" o "Salto nel Buio".

32 I futuri progetti della Origin: che cosa vedremo, dopo *Ultima VII* e *Ultima Underworld*? Warren Spector parla dei prossimi tre capitoli della serie, nonché di *Ultima Underworld II*, e di altri progetti molto interessanti.

36 Il nuovo, attesissimo gioco dei Bitmap Brothers. Due anni di lavorazione per un altro capolavoro. Scoprite perché nella recensione esclusiva per l'Italia.

49 Uno dei più popolari simulatori di volo per home computer raggiunge il terzo capitolo con una grafica rinnovata e più accurata che mai.

135 Ecco le mappe di uno dei platform per Amiga più acclamati di tutti i tempi: la seconda parte nel prossimo numero.

46

USPI Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131 (indicare nell'intestazione: per Glenat Italia)

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66103223 fax 02/66103222

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli, Serena Rubir

REDAZIONE Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, And Minini, Paolo Paglianti, Yuri Abietti

COLLABORATORI Marco Andreoli, Giorgio Baratto, Sim Bechini, Alessandro Cattelan, Alex Pasetto, Mario P Voiello, Diego Antonelli, Alessandro Diano, Enrico Mariani, Fabio Massa, Tiziano Toniutti, Gary Penn, D de la Fuente, Steve Cooke.

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Dante Pesenti e Jacopo Villa

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint srl
via per San Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S Rizzoli Periodici S.p. via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 50000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia posta intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia posta intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

SCONTI PER I RIVENDITORI CASH & CARRY

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO !

Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames.

Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

FlashFire — GAME GEAR — SEGA MEGADRIVE — SUPER FAMICOM — Nintendo — GAMEBOY

CORE GRAFX — IBM PC — PHILIPS — SINCLAIR — GAMATE — CITIZEN

CONSOLLE MEGA DRIVE TELEFONARE

Titolo		Prezzo
Alisia Dragon	L.	89.000
Art Alive	L.	57.000
Bad o Man	L.	99.000
Bahama Senky	L.	83.000
Bare Kunckle	L.	79.000
Blok Out	L.	79.000
Crack Down	L.	75.000
Dahna	L.	99.000
Darwin 4081.1	L.	65.000
Dick Tracy	L.	69.000
Donald Duck	L.	99.000
F22 Interceptor	L.	89.000
Fantasia	L.	89.000
Fatal Rewing	L.	99.000
Fire Mustang	L.	56.000
Gain Ground	L.	69.000
Heavy Nova	L.	119.000
Hell Fire	L.	59.000
Hunter Yoko	L.	75.000
I Love Mickey Mouse	L.	99.000
Jewel Master	L.	69.000
Joe Montana II	L.	89.000
Ju Ju Legend	L.	89.000
Kageky	L.	89.000
Kid Chameleon	L.	119.000
Kunga Vapor Trail	L.	56.000
Leynos	L.	39.000
Merc II	L.	99.000
Magical hat	L.	49.000
Master of Monster	L.	119.000
Ninja Burai	L.	83.000
Phelios	L.	49.000
Runark	L.	99.000
Sangokushi	L.	119.000
Sd Voris	L.	99.000
altri........		telefonare

CONSOLLE MEGA DRIVE TELEFONARE

Titolo		Prezzo
Shining Darkness	L.	119.000
Taikef - Ki	L.	119.000
Two Crude Duo	L.	99.000
Voris	L.	89.000
Mega Panel	L.	49.000
Ishido	L.	59.000
Granada + 1	L.	69.000
Insector	L.	69.000
Darius II	L.	58.000
Elemental Master	L.	69.000
Joe Montana Footb.	L.	89.000
Junction	L.	59.000
Zoom	L.	69.000
Cyberball	L.	79.000
Final Blow	L.	89.000
The Faery Tale	L.	89.000
Curse	L.	49.000
Saint Sword	L.	55.000
Assolut Sult	L.	49.000
Dinolandn	L.	79.000
Zerowing	L.	89.000
Vermilion	L.	75.000
Midnight Resisten.	L.	99.000
Road Rash	L.	99.000
Batman	L.	75.000
Super Thunder B.	L.	75.000
Heavy Unit	L.	69.000
F1 Circus	L.	89.000
Whip Rush	L.	59.000
Aero Blaster	L.	89.000
Golden Axe II	L.	69.000
Verytex	L.	69.000
E - Sat	L.	79.000
Spiderman	L.	55.000
altri		telefonare

CONSOLLE SEGA GAME GEAR TELEFONARE

Titolo		Prezzo
Berlin Wall	L.	48.000
Buster Ball	L.	58.000
Donald Duck	L.	58.000
Eternal Legend	L.	68.000
Gear Stadium	L.	48.000
Gear	L.	59.000
Gotby	L.	49.000
Kinnectic Connection	L.	38.000
Kunichan	L.	48.000
Monster World II	L.	48.000
Outrua	L.	48.000
Pengo	L.	48.000
Putt & Putter	L.	48.000
Shanghai II	L.	68.000
Sonic The Hedgehog	L.	68.000
Hyper Pro Baseball	L.	58.000
Arliel	L.	58.000
Sonic	L.	68.000
G - LOC Air Battle	L.	65.000
Super Monaco GP	L.	99.000
Wonder Boy	L.	59.000
Magical Adventure	L.	59.000
Batman Return	L.	65.000
Chase HQ	L.	65.000
Mickey Mouse II	L.	65;000
Shinobi	L.	65.000
Super Monaco G.P.	L.	68.000
altri		telefonare

CONSOLLE NINTENDO NES TELEFONARE

Titolo		Prezzo
Kickle Cubicle	L.	65.000
Dottor Maria	L.	65.000
Total Recal	L.	65.000
Big Foot	L.	65.000
North & South	L.	65.000
Low - G - Man	L.	65.000
Sky or Die	L.	65.000
Mission Impossible	L.	65.000
Salomon' s Key	L.	65.000
Road Fighter	L.	65.000
Adventure of Lolo	L.	65.000
Top Gun "The Second M."	L.	65.000
Solstice	L.	65.000
Megaman	L.	65.000
World Cup Arch. Rivals	L.	65.000
Pin Bot	L.	65.000
the Guardian Legend	L.	65.000
Alpha Mission	L.	65.000
Solar Jetman	L.	65.000
The Hunt for Red Oct.	L.	65.000
Xevious	L.	65.000
Stealt	L.	65.000
Syar Wars	L.	65.000

CONSOLLE SUPER FAMICON

Titolo	Prezzo
Street Fighter II	telefonare
altri..........	telefonare

CONSOLLE SUPER NINTENDO

CONSOLLE GAME BOY TELEFONARE

Titolo		Prezzo
Roger Rabbit	L.	59.000
Super Stars	L.	59.000
Shangai	L.	59.000
Fist of the North Star	L.	59.000
Battle Toads	L.	59.000
Tennis	L.	59.000
World Cup	L.	59.000
Solar Striker	L.	59.000
Motocross maniacs	L.	59.000
Golf	L.	59.000
Robocop	L.	59.000
Wizards & Warriors X	L.	59.000
Salomon' s Club	L.	59;000
Power Racer	L.	59.000
Gargoyle's Quest	L.	59.000
Spiderman	L.	59.000
The Uunt for Red October	L.	59.000
Dottor Mario	L.	59.000
Revenge of the Gator	L.	59.000
Robocop II	L.	59.000
Terminator II	L.	59.000
Boulderdash	L.	59.000
Soccer	L.	59.000
Formula 1	L.	59.000
Snoopy	L.	59.000
Super Mario Land	L.	99.000
Mickey Mouse	L.	59.000
Duck Tales	L.	59.000
Tasmania Story	L.	59.000
Paperboy	L.	59.000
Addams Family	L.	59.000
Barbie	L.	59.000
Ghost Busters II	L.	59.000
Lupin III	L.	59.000
Ninja Turtles II	L.	59.000
Popeje	L.	59.000
altri		telefonare

RICEVERETE IN REGALO UN OROLOGIO A CRISTALLI LIQUIDI PER L'ACQUISTO DI OGNI CARTUCCIA

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri:
02/6128240 - 02/66016401
oppure scrivete al nostro indirizzo.
I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato
dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 14.00 alle 18.30

PC Engine

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE-AMIGA PC-CONSOLE GAMES

RICEZIONI ORDINI
24 ORE SU 24 ☎ 02/6128240

SNK Neo-Geo

http://www.old-computer-mags.com/

K N E W S

DINO DINI SEGNA UN GOAL PER LA VIRGIN!

Il destino di *Kick Off 3* è ormai segnato. Dino Dini, il programmatore dei due titoli precedenti della serie, reso famoso dallo slogan pubblicitario: "perché Dino Dini lo sa", ha firmato un accordo con la Virgin per la commercializzazione del suo prossimo gioco di calcio, che si intitolerà *Goal*.

Al momento non è chiaro se il nuovo gioco sarà, effettivamente, il seguito di *Kick Off 2*, anche se sembra improbabile che il programmatore inglese abbia gettato alle ortiche più di un anno di lavoro, solo per aver cambiato bandiera.

L'uscita di *Goal* è prevista per l'inizio della primavera, marzo o aprile, chissà se per allora alla sfida *Sensible Soccer-Kick Off* potrà essere infusa nuova linfa vitale. Faremo di tutto per avere informazioni più dettagliate per il prossimo numero.

Riscrivere la Seconda Guerra Mondiale

Gli scenari del tipo "Cosa sarebbe successo se..." hanno sempre affascinato i creativi dell'industria videoludica e i game designer della Dynamix non sembrano fare eccezione.

WWII: 1946 è un'espansione per Aces of the Pacific in cui i giocatori hanno la possibilità di volare sui cieli del Pacifico nel 1946, ipotizzando il mancato sgancio delle atomiche su Hiroshima e Nagasaki. I ricercatori della Dynamix hanno riservato molta cura nella realizzazione di questo progetto, cercando di ricostruire in maniera realistica una possibile invasione del Giappone da parte Americana. Il lavoro ha richiesto un attento studio dei piani americani di invasione, che la marina e l'esercito avevano preparato in caso di fallimento del progetto di ricerca sulle armi atomiche; nel manuale sono contenuti i risultati di questo studio e possiamo garantirvi che il lavoro svolto dalla Dynamix è preciso e accurato.

Dal punto di vista del gioco vero e proprio, WWII: 1946 mette a disposizione del giocatore tutti gli aeroplani con propulsione a reazione che avrebbero potuto essere impiegati se il conflitto si fosse protratto ulteriormente.

Se siete dei fanatici delle simulazioni di volo questa espansione potrebbe proprio fare al caso vostro!

MEGADRIVE 2 una realtà

La Sega sta preparando una nuova console che dovrebbe sostituire il Megadrive su tutti gli scaffali dei negozi. Il Megadrive 2, in realtà, sarà semplicemente un Megadrive con un'estetica leggermente modificata, il cui unico scopo sarebbe quello di migliorare la catena di produzione per far spazio a una riduzione di prezzi. Sicuramente l'attuale rapporto fra le varie valute complicherà i progetti della casa giapponese, almeno per ciò che riguarda il mercato europeo. L'unica vera novità presente nella nuova macchina è rappresentata dal collegamento con l'unità Mega CD che avverrà lateralmente, invece che verticalmente.

http://www.old-computer-mags.com/

F-15
STRIKE EAGLE™
III
L'AQUILA
È TORNATA
ED È UN PREDATORE
VELOCE E POTENTE...
IL N°1 DEI CACCIA AMERICANI RITORNA IN UNA NUOVA STRAORDINARIA AZIONE DI COMBATTIMENTO!
INFILATI NELL'ABITACOLO DELL'F-15 STRIKE EAGLE: È UN'ESPERIENZA COSÌ SORPRENDENTE CHE RIMARRAI SENZA FIATO!
• RIVOLUZIONARIO SISTEMA DI VISUALIZZAZIONE CHE COMBINA POLIGONI TRIDIMENSIONALI A SPRITE DISEGNATI PER OTTENERE IL MASSIMO DEGLI EFFETTI E DEL REALISMO.
• SPETTACOLARE OPZIONE DI GIOCO A DUE.
• SCONVOLGENTE GIOCABILITÀ. UNA SFIDA IMPOSSIBILE PERSINO PER I PIÙ ESPERTI PILOTI DI F-15!
MANUALISTICA
IN ITALIANO
QUALITA' LEADER GARANTITA
PC 386 O SUPERIORI. SCHEDE GRAFICHE: VGA 256 COLORI. RICHIEDE: 640K, DISCO RIGIDO, DOS 5.0. RACCOMANDATO: JOYSTICK. SUPPORTA: AdLib, Roland.
LIT. 109.900
F-15 STRIKE EAGLE III
America's Premier Jet Fighter Returns In Revolutionary New Air Combat Action
MICROPROSE
LEADER
DISTRIBUZIONE

PIRATERIA SU CONSOLE

Ebbene sì, purtroppo la piaga della pirateria sta coinvolgendo anche il mercato, fino ad ora prospero, delle console. Il fenomeno, per ora, non raggiunge le dimensioni preoccupanti di quello su computer ma nel corso del 1992 la Sega e la Nintendo hanno sequestrato più di 150.000 cartucce piratate provenienti da Singapore. Se a questo aggiungiamo i copiatori che trasferiscono le cartucce su dischetto, si capisce il motivo per il quale i due colossi giapponesi stiano affrontando il problema con tanta decisione. Al momento sono in studio diversi progetti di protezione hardware delle cartucce, fra cui l'aggiunta di alcuni chip custom, ovviamente irriproducibili su dischetto. Per avere un' idea del danno economico che può derivare dalla pirateria possono bastare poche cifre: Eric Matthews (designer dei Bitmap Brothers) ha dichiarato che nella media un titolo di successo per Megadrive vende il triplo del suo collega per Amiga e questo nonostante in Europa siano stati venduti molti più Amiga (praticamente il doppio).

DELUXE PAINT IV

al passo con i tempi

La Electronic Arts, come già annunciato, lancerà sul mercato una versione del suo popolare programma grafico in grado di sfruttare le possibilità offerte dai nuovi Amiga: il 1200 e il 4000.

Il pacchetto, che si chiamerà *Deluxe Paint IV AGA*, consentirà di disegnare in tutti i nuovi modi grafici messi a disposizione dal nuovo chipset AA, compreso il tanto decantato HAM 8 che consente di visualizzare fino a 262.000 colori su schermo. Molte altre funzioni sono state aggiunte a questa ri-edizione del programma: la possibilità di leggere file a 24 bit, l'utilizzo di font dimensionabili, il morphing a tutto schermo (avete presente *Terminator 2*?), un'utility per visualizzare animazioni compatibile con gli OS 2.04, 2.1 e 3.0, ecc.. Insomma tutto quello che serviva per riportare il *Deluxe Paint* in testa alle classifiche di vendita dei programmi di paint per Amiga. Come al solito la CTO, distributrice italiana dei prodotti EA, curerà la traduzione, che ci auguriamo venga realizzata con la precisione e la cura di sempre.

MEGA PC

Un progetto impossibile?

Se leggete attentamente le pagine delle News di K, saprete già del progetto Amstrad di lanciare un compatibile PC con un Megadrive incorporato. L'idea può apparire strana ma, nel frattempo, si è già mutata in realtà: il Mega PC viene già venduto in Gran Bretagna al prezzo di 999 sterline (circa £2.200.000) e comprende un 386sx a 25 MHz con hard disk da 40 Mb, scheda sonora Ad Lib compatibile, monitor VGA e, naturalmente, un Megadrive inserito nel cabinet. Nella confezione vi viene venduto anche un joypad di colore beige assolutamente identico a quello della console a 16 bit della Sega.

Il nostro giudizio sulla macchina è incerto, al momento non c'è nient'altro sul mercato con cui confrontarla; sicuramente l'idea è originale, anche se non crediamo che molti papà siano disposti a lasciare il loro computer al pargolo, perché possa giocarci a *Sonic 2*. Il prezzo è comunque interessante e per chi desidera pigliare i classici due piccioni con una fava, l'occasione è irripetibile.

MULTIMEDIA
Sony e IBM fanno sul serio

Dopo aver stretto un accordo con la Nintendo per lo sviluppo di un progetto CD (l'estensione multimediale per il Super NES), la Sony ha formato un'alleanza con la IBM. Al momento non c'è ancora un progetto per un formato supportato dai tre giganti dell'elettronica di consumo, anche se, visti i contatti, un simile progetto non è da escludersi per il futuro.

Per ora l'accordo si limiterà alla promozione della macchina multimediale tascabile della Sony: una bella spinta, considerando che il suo formato differisce leggermente da quello standard per CD-ROM.

http://www.old-computer-mags.com/

SPAGHETTI, MANDOLINO E SOFTWARE-HOUSE

Due gruppi di sviluppatori italiani hanno recentemente deciso di unire le loro forze per sviluppare titoli di migliore qualità. Stiamo parlando di Tecnoart e Trecision, già collaboratori di alcune software house italiane, che sono ora alla ricerca di un nuovo partner per promuovere i loro prodotti.

I titoli in previsione spaziano su tutti i generi del divertimento elettronico: si va da *RGB Colormaster* (che dovrebbe essere il primo titolo in uscita), un rompicapo sulle scale cromatiche, a *Blood Cross*, un beat 'em up nella migliore tradizione dei vari *Street Fighter* e affini.

Per chi invece ama i giochi in cui utilizzare l'intuito e la deduzione è prevista *Dead of Night*, un'avventura grafica in cui saremo chiamati a risolvere un complicato intrigo poliziesco. L'ultimo titolo in fase di studio è *Robogun*, il più classico degli spara-spara, che riprende elementi dai titoli più famosi apparsi sul mercato. La qualità dei programmi sembra discreta e, in alcuni casi davvero buona, per il momento non resta che aspettare, intanto date un'occhiata alle foto.

In alto: *Blood Cross*

In basso: Una schermata di *Rgb Codemaster*, il primo titolo della neonata software house italiana

NOTIZIE BREVI

La Intel annuncia il Pentium (alias 80586) ma la Motorola non rimane certo a guardare. La casa americana ha, infatti, in serbo il 68060, che costituirà un balzo in avanti dal punto di vista delle prestazioni. Il clock sarà a 50 o 68 MHz e offrirà una velocità fino a tre volte superiore a quella di 68040 a 25 MHz. Il lancio non è previsto fino alla fine dell'anno. A quando un Amiga 6000?

Sim Earth, il simulatore globale, che tanto a lungo si è fatto attendere dagli utenti Amiga, è finalmente arrivato nella sua incarnazione per il 16-bit della Commodore. Era ora!

Per gli appassionati del Golf simulato la Access (produttrice del famoso *Links*) ha preparato un altro disco dati che conterrà il percorso di Mauna Kea nelle Hawaii. Per utilizzarlo sarà necessaria una copia di *Links*, *Links 386 Pro* o di *Microsoft Golf*.

Se siete rimasti affascinati dalla stupenda grafica di *Maximum Overkill* della Novalogic, sarete felici di apprendere che è già in lavorazione un altro titolo, *Battlefield 2000*, che utilizzerà la tecnica Voxelspace e vi permetterà di guidare e pilotare diversi mezzi.

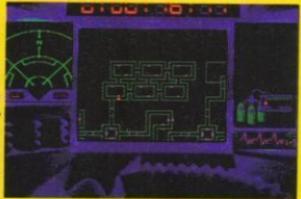
Zool, la formica ninja, farà tra poco la sua comparsa anche sui monitor dei vostri PC. La Gremlin ne sta, infatti, preparando una versione per i computer MS/DOS compatibili.

Star Trek The 25th Anniversary verrà convertito per Amiga. La Interplay, che aveva abbandonato il progetto a causa delle difficoltà, è stata convinta dall'insistenza delle richieste in proposito. Il lavoro è già cominciato e si mormora di una versione speciale per il 1200 che potrebbe persino superare l'originale.

L'Ad Lib è tornata! La famosa casa produttrice di schede sonore per PC è stata comprata da una ditta tedesca, la Binnenalster (???), che l'ha salvata dal suo tragico destino. Tutti gli impiegati sono stati richiamati nei loro uffici e la Ad Lib Gold ha già incominciato a essere distribuito in Gran Bretagna.

DANIMARCA MULTIMEDIALE

È in arrivo dalla Danimarca un nuovo titolo per CDTV: *Prey an alien encounter*. Questo nuovo prodotto promette numerose scene realizzate in ray-tracing e un numero elevato di messaggi parlati. La trama non è originalissima: un gruppo di coloni di una base spaziale viene attaccato da qualcosa che riposava sul pianeta... e tocca al giocatore rimettere le cose a posto. Da quello che abbiamo potuto vedere il gioco sembra realizzato bene, la grafica è senz'altro spettacolare e ricorda quella di *Inca*, il prodotto multimediale della Coktel Vision. La Kirk Moreno Multimedia fa così il suo debutto sulla scena del multimediale, sul prossimo numero, nella recensione completa di *Prey*, giudicheremo a fondo il loro operato.

http://www.old-computer-mags.com/

K GAME power presentano Il Gioco dell'Anno

K e Game Power sono state scelte dagli organizzatori dell'ECTS di Londra quali rappresentanti della stampa specializzata italiana per la votazione del Miglior Gioco del 1992. Come lettori di K e Game Power avrete quindi l'onore, insieme a quelli di altre prestigiose riviste specializzate inglesi, francesi, tedesche e spagnole, di decidere quale gioco - per computer e/o console - merita il prestigioso titolo di Gioco dell'Anno. A differenza di alcune riviste straniere, vi abbiamo lasciato completa libertà di scelta, ma ricordate che il titolo di Gioco dell'Anno spetta a quel gioco che per motivi tecnici e/o di originalità ha fatto fare un passo avanti al software su disco, CD o cartuccia. Compilate la scheda qui sotto indicando il nome dei giochi che ritenete meritino questo ambito premio. Potete indicare due titoli oppure uno solo. L'importante è che votiate numerosi. Solo così farete vincere il vostro gioco preferito.
ISTRUZIONI PER L'USO: scrivere il nome del gioco/dei giochi preferiti, tagliare la pagina, piegarla in tre seguendo le linee tratteggiate, scrivere il proprio nome, cognome e indirizzo, incollare il francobollo e imbucarla.

Vota il miglior gioco del 1992

CONSOLE

COMPUTER

S C R I V E R E   I N   S T A M P A T E L L O

http://www.old-computer-mags.com/

la rivista per la tua console

la rivista per il tuo computer

INTERVISTA IN DIRETTA

Enrico Ruggeri

Pur venendo da un gruppo rock 'duro' come i Decibel, Enrico Ruggeri trova il suo meglio nell'uso della particolare voce aspra e profonda e soprattutto nei testi lirici ed espressivi che lo ricollegano naturalmente alla affascinante scuola francese dei poeti-cantautori. Alla chitarra o al piano, sembra indossare sempre... il vecchio frac.

Milano, Ore 11, negli studi di 101 Network.

M.P.V.: Allora Enrico, il computer è qualcosa che esiste, che è concreta e vera nella tua vita?

E.R.: Sì, effettivamente è così, anche se ho impiegato un po' di tempo. Sai come tutti quelli un po' poeti dentro, che hanno una certa concezione della vita... il computer mi ha un po' sconvolto. Quattro anni fa, Schiavone, che è uno dei miei compagni di lavoro più assidui, mi dice: - Allora dal prossimo LP perché non usiamo il computer. -

E io, da inesperto quale ero, mi sono spaventato... mi veniva in mente subito la disco-dance...

M.P.V.: ... capisco...

E.R.: Pensavo che il computer poteva in qualche modo raggelare... la mia creatività, e allora lui me lo ha fatto digerire un po' alla volta. Sulle prime non lo abbiamo usato, poi in sala di registrazione c'erano i problemi di una volta ovvero devi correggere qualcosa e ti tocca rifare tutto daccapo, e lui diceva che, certo se c'era il computer invece di metterci tre ore, avremmo impiegato un quarto d'ora. Così l'ho digerito un po' alla volta e poi mi sono accorto che è uno strumento molto utile... perché ti chiarisce le idee... riesce a sgombrarti il campo da quelle difficoltà che si creano in sala di registrazione.

M.P.V.: Che tipo di computer usate?

E.R.: Noi usiamo il Macintosh... che ci serve per tutta la pre-produzione ovvero la struttura ritmica e armonica fondamentale del pezzo.

M.P.V.: Che tipo di software usi?

E.R.: Beh... uhm... questo forse sarebbe meglio chiederlo a Schiavone... io....io continuo ad essere un emerito neofita in fatto di computer... quasi non so avviarlo... però so cosa chiedergli... poi lo manovrano gli altri...

M.P.V.: Questa però è la parte più professionale. Cosa mi puoi dire di quella più... giocosa!

E.R.: Beh è quella che mi fa più paura, nel senso che, quando in sala arriva uno strumentista... non so... tipo il sassofonista che deve incidere la sua parte, Schiavone per evitare il mio vizio di ficcare il naso ovunque, con i 'non mi va così, proviamo a rifarla cosà', mi mette davanti al Macintosh con inserito un gioco tipo... *Shangai*, credo si chiami così... devi fare delle piramidi con delle tessere come il Domino... e alla fine ci vado così dentro che non 'rompo' più per ore e lascio lavorare tutti in pace! Ha Ha Ha!!!

M.P.V.: E a casa cosa usi?

E.R.: A casa ho il GameBoy... devo dire che a volte, prima di addormentarmi, se un libro non mi soddisfa, prendo la mia consollina mi faccio un bel *Tetris*... sì perché mi sono inventato giochi diversi...

M.P.V.: In che senso?!

E.R.: Allora faccio cadere le prime tessere così da formare delle diagonali, poi con le altre ci passo in mezzo, oppure apro dei canali fra le righe di tessere in cui passare e riempire gli spazi sotto e così una volta su cinque riesco ad arrivare in fondo. In effetti giocando nel modo tradizionale non hai altri scopi che fare punti, mentre in questo modo è più creativo... come una specie di solitario... che ti devo dire, io mi diverto più così... stamattina ad esempio mi sono addormentato alle sette. Provateci!!!

M.P.V.: Riferirò...

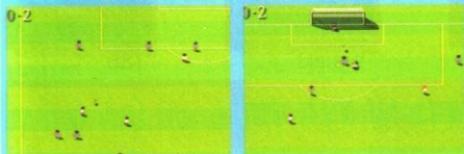
Mario Panda Voiello

GONFIA LA RETE

Continua il successo del concorso *Gonfia la rete!* Anche questo mese Antonio Loglisci ha dovuto esaminare decine e decine di dischetti contenenti le vostre azioni migliori, e alla fine di lunghe e interminabili sessioni è giunto ad una decisione.

Questo mese il vincitore è...(fanfare a go-go)...

Giovanni Crabuzza
Alghero (SS)

Come al solito la decisione finale non è stata influenzata da un unico gol ma dal contenuto totale del dischetto inviatoci da Giovanni. Fra le molte azioni degne di nota, abbiamo scelto di mostrarvi un fantastico gol in scivolata realizzato da Giovanni che dimostra una notevole classe.

Se volete assistere alla finale di Coppa dei Campioni di quest'anno e magari andarci insieme a un amico...naturalmente con tutte le spese di viaggio a carico degli organizzatori, non vi resta che spedire un dischetto contenente tutte le vostre azioni migliori realizzate a *Sensible Soccer 1.0* o *1.1*. Sbrigatevi, però, rimangono solo due posti per le eliminatorie che dovranno decidere il campione italiano che sfiderà i suoi colleghi inglesi, francesi e tedeschi.

I dischetti vanno inviati a:

GONFIA LA RETE
K - Via Aosta 2
20155 Milano

LE REGOLE

1- Non è consentito spedire più di un dischetto per partecipante al mese.
2- Sull'etichetta del vostro dischetto di *Gonfia la rete!* dovrà essere indicato il vostro nome, cognome, indirizzo e, se possibile, numero telefonico. I dischetti privi di etichetta non verranno considerati validi ai fini della selezione!
3- Nella selezione dei gol migliori il giudizio di K e della Sensible Software è insindacabile.
4- I dischetti inviati non verranno restituiti.

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

UNA SFIDA CON IL NUMERO UNO

IN TUTTO IL MONDO, NINTENDO È IL NUMERO UNO, IL PIÙ AMATO, IL PIÙ INVIDIATO, IL PIÙ GIOCATO. E CON SUPER NINTENDO, LA CONSOLLE SUPERCOMPATTA, QUESTA SUPREMAZIA DIVENTA DAVVERO IRRAGGIUNGIBILE. PER QUALITÀ DI GIOCO E PER L'EFFICACIA DELLE SOLUZIONI TECNOLOGICHE ADOTTATE, IL SUPER NINTENDO, È GIÀ DIVENTATO IL NUOVO TERMINE DI PARAGONE.

UNA SFIDA TRIDIMENSIONALE

ESCI DAL GIÀ VISTO ED ENTRA NEL MONDO TRIDIMENSIONALE DELLA GRAFICA SUPER NINTENDO. PIÙ PIXEL, PIÙ PRECISIONE, PIÙ PROFONDITÀ. GUARDALO, NE RIMARRAI AFFASCINATO. PROVALO, NON RIUSCIRAI AD ACCONTENTARTI DI NIENTE DI MENO.

UNA SFIDA CON PIÙ SPRITES

CON 128 SPRITES IN MOVIMENTO SUPER NINTENDO NON SFIDA SOLO LA TUA ABILITÀ, MA ANCHE LE LEGGI DELL'ELETTRONICA. MISURATI CON LUI. SCOPRIRAI CHE È PIÙ VELOCE DELLA FANTASIA.

UNA SFIDA A 32.768 COLORI

L'UNIVERSO SUPER NINTENDO HA PIÙ COLORI DI QUANTI TU POSSA IMMAGINARE. ACCENDILO, SCOPRIRAI CHE IN UNA SCENA PUÒ FARTENE VEDERE FINO A 256 CONTEMPORANEAMENTE. GIOCACI E CAPIRAI COSA VUOL DIRE.

UNA SFIDA SOTTO CONTROLLO

RACCOGLI LA SFIDA CON IL NUOVO CONTROLLER. 8 TASTI CHE TI CONSENTONO INFINITE OPZIONI DI GIOCO, DI MENÙ, DI MOVIMENTI, DI SCONTRI, IN UNA SCATOLA COMANDI DALLE STRAORDINARIE QUALITÀ ERGONOMICHE.

UNA SFIDA INFINITA

CON SUPER NINTENDO HAI IN REGALO IL NUOVO SUPER MARIO WORLD CON LA POSSIBILITÀ DI SPINGERTI FINO A 96 LIVELLI, 96 VIAGGI DA PERCORRERE TRA DIFFICOLTÀ E IMPREVISTI, PER UNA SFIDA CHE NON CONOSCE MAI FINE.

16 BIT
SUPER MARIO WORLD
INCLUSO NELLA CONFEZIONE

IL NUMERO UNO NEL MONDO

SUPER R-TYPE

SUPER GHOULS'N GHOSTS

SIM CITY

PILOT WINGS

IL NUMERO NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO IL NUMERO

ENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO NINTENDO

ARMANDO TESTA SPA

http://www.old-computer-mags.com/

1993 SPECIALE MEGANTEPRIME

Cosa bolle in pentola per il 1993? Per saperlo abbiamo mandato in missione il nostro inviato Gary Penn tra team di programmazione e case di software.

ACCLAIM

Entro il primo quarto di quest'anno dovrebbero uscire le conversioni per i computer e le console a 16-bit del coin-op della Bally *Terminator 2*. La casa di Oyster Park promette una conversione quasi perfetta, con tutto quello che c'è nell'originale tranne il mitra. Entro il primo quarto del '93 i *Volvo Crash Dummies* si schianteranno sulle console. I manichini della pubblicità televisiva della casa automobilistica svedese stanno ottenendo un enorme successo come pupazzi e potrebbero arrivare su Amiga e PC prima della fine del 1993. I due comprimari dei Simpson, *Itchy & Scratchy* cercheranno di ammazzarsi a vicenda su Amiga e PC verso la fine del '93, grazie al team di sviluppo Bits. Poi c'è *Spiderman*, regia di John Cameron, con Michael Beihn nel ruolo del simpatico arrampicamuri e, si dice, Arnold Schwarzenegger nel ruolo del perfido Dr. Octopus. La Software Creations sta lavorando alla conversione per console e molto probabilmente trasferiranno il loro lavoro su Amiga per la fine del '93. Sembra infine che sia in preparazione anche la conversione del picchiaduro della Bally *Mortal Kombat*. Se non l'avete visto ancora in sala giochi, dove siete stati tutto questo tempo? Quelli che hanno giocato a *Mortal Kombat* lo giudicano superiore a *StreetFighter 2* per velocità e tensione. Il sangue scorre a fiumi e ci sono mosse speciali segrete da scoprire - gran parte delle quali sono incredibili (e raccapriccianti).

Terminator 2: _la Acclaim promette una conversione quasi perfetta, staremo a vedere._

IAN BELL

È quasi un decennio che il co-autore di _Elite_ non fa niente sul fronte dei giochi per computer. Ora si ripresenta con un nuovo progetto, _Budo_, definito una simulazione di combattimento pacifista. Che sia vero? "Beh, sì", dice. "È un gioco astratto, una specie di incrocio tra _Tetris_ e _Asteroids_. Potrebbe uscire per Amiga ma al momento sto sviluppando gli algoritmi e lavorando sulla meccanica di gioco."

IAN BIRD

L'autore di _Millennium 2.2._ e _Deuteros_ non vuole rivelare molto sul suo lavoro. "È in fase embrionale al momento", dice. "Lo sto sviluppando su PC ma probabilmente uscirà anche su Amiga. È molto grafico e molto fantascientifico. Non ha niente a che vedere con quello che ho fatto precedentemente. È originale. Non conosco niente che gli somigli. È tutto in moduli, alcuni dei quali sono molto belli. Ci vorranno almeno sei mesi prima che sia possibile vedere qualcosa."

ERIC CHAHI

Il genio di _Future Wars_ e _Another World_ della Delphine ha firmato per la Virgin Games. Il suo nuovo progetto sarà

Heart of Darkness (titolo provvisorio). Si sa ancora poco, ma Eric non ha intenzione di riposare sugli allori. Heart of Darkness utilizzerà un nuovo approccio al suo spettacolare (e unico) sistema di narrazione interattivo a poligoni. Non è ancora prevista una data d'uscita, ma non aspettatevi di vederlo prima della seconda metà del 1993.

ACCOLADE

In gennaio arriveranno *Warpspeed* e la simulazione di guida *Test Drive II* per SNES. *Eric The Unready* della Legend uscirà per PC in febbraio. *Eric* è un GdR fantasy venato dall'assurdo umorismo che ci si aspetta dal team che ha creato giochi come *Time Quest*. In marzo, Jack Nicklaus farà il suo debutto su Mega Drive. E in aprile ci sarà la volta di *Bubsy The Bobcat in Claws Encounters Of The Furred Kind*. Disegnato da John Skeel e codificato dal team interno della Accolade, questo platform è interpretato da un adorabile gatto parlante. È previsto inizialmente per Mega Drive e SNES, ma c'è una vaga possibilità che possa venir convertito per Amiga. Preparatevi ad andare fuori di testa nel primo quarto del 1993 con *Wayne's World*, una licenza Capstone. *LA Law* (una versione per computer, sempre della Capstone, del telefilm noto in Italia come "Avvocati a Los Angeles") è invece "ancora molto lontano" e non uscirà che verso la fine del '93.

Riuscirà Eric Chahi a ripetere con Heart of Darkness il successo di Another World? Sarà difficile, ma il programmatore francese è uno dei migliori sulla piazza e potrebbe riuscirci

AUDIOGENIC

World Class Cricket, un gioco d'azione/manageriale scritto da Gary Gray, dovrebbe uscire a gennaio. "C'è tutto quello che si possa desiderare in un gioco di cricket", dice il boss della Audiogenic Peter Calver. Nei primi mesi di quest'anno usciranno anche *World Class Soccer* e *Super League Manager* (tramite la Ocean) per Amiga e PC. *WCS* è un'altra simulazione arcade del calcio, solo che presenta la possibilità di visuale dall'alto o di lato in qualunque momento del gioco. C'è anche il replay che consente di osservare il campo e vedere chi sta facendo cosa, dove e quando. L'autore, Graham Blighe, ha precedentemente scritto uno squilione di versioni di *Emlyn Hughes Soccer*. *Super League Manager* è una simulazione manageriale di calcio diversa dal solito - e cioè con una forte componente da gioco di ruolo. Superficialmente è simile ad altre simulazioni di questo genere, ma le statistiche della squadra sono nascoste all'aspirante manager. I giocatori hanno diverse personalità - alcuni sono calmi, altri sono irascibili, e altri ancora si irritano se vengono lasciati in tribuna. Più giocate, meglio imparate a conoscerli. Le decisioni vengono prese dopo aver ascoltato i commenti del proprio preparatore, più o meno come nella realtà. "Stiamo scrivendo molti prodotti per console per altre case", dice Calver. "E stiamo anche sviluppando una versione di *Loopz* per SNES, e abbiamo appena finito una versione per Lynx". Poi ci sarà una versione europea del nostro *Rugby League*, che non è mai uscito qui da noi. È stato il secondo titolo più venduto in Australia nel '92, secondo solo alle *Turtles*.

"Stiamo anche lavorando a *Rugby League Coach*, un gioco manageriale. Ci sono un mucchio di differenze tra un campionato di rugby e uno di calcio. Ad esempio, le squadre spesso giocano due o tre partite alla settimana. Verrà scritto da zero ma usando la formula vincente di *Super League Manager*".

BLUEBYTE

Il primo titolo del team di sviluppo teutonico nel '93 sarà *The Settlers*. Commerci e costruzione di città in un gioco che sembra essere a metà tra *Populous* e *Lemmings*. *The Settlers* sarà disponibile a marzo per Amiga e PC. È previsto anche un *Battle Isle II* e ci potrebbero essere anche altri giochi arcade per l'etichetta Playbyte (la cui ultima uscita è *Apidya*).

GRAFTGOLD

"Voglio realizzare un altro prodotto originale per Amiga, forse due", dice l'autore di *Realms* e guru della Graftgold, Steve Turner. "Stiamo lavorando su un gioco di carri armati con vista dall'alto e scorrimento in tutte le direzioni. L'idea viene dalla sequenza di carri armati di *Ikari Warriors*. Lo sta scrivendo Jason Page. È un carro armato con una torretta indipendente. Ha un 'feel' arcade molto pronunciato, vista la sua passione per i giochi d'azione, ma con varie missioni da compiere, come attraversare una città buttando giù pa-

Syndicate, il nuovo gioco della Bullfrog

BULLFROG

"Beh, *Syndicate* (prima *BOB*) dovrebbe uscire a febbraio", dice l'autore di *Populous* e boss della Bullfrog, Peter Molyneux. "Poi c'è *Pip*, il mio prossimo gioco, che dovrebbe uscire verso Pasqua. È un gioco diverso, non è né un platform game né uno sparatutto né qualcosa del genere. Chi l'ha visto dice che è il concetto più originale degli ultimi dieci anni, il che mi fa molto piacere.

Creation per PC è ancora in lavorazione. Sara difficile, ma dovremmo riuscire a farlo anche su Amiga. C'è anche un altro gioco, ancora senza nome, che stiamo scrivendo internamente. È , diciamo, un gioco 'tradizionale'. E infine stiamo anche lavorando su uno sparatutto anche se sembra incredibile a dirsi."

US GOLD

Febbraio è il mese d'uscita di *Flashback* per Amiga e Mega Drive. Dopo il fantastico *Another World*, entra in scena di nuovo il sistema cinematico della Delphine. *Flashback* ha cinque enormi livelli da esplorare e la meccanica di gioco comprende l'interrogazione di personaggi alla ricerca di indizi, la raccolta di oggetti e lo scoprire come usarli, guadagnare denaro per comprare oggetti e combattere alieni. Questa volta il dettaglio visivo è superbo e la Delphine promette zoomate, primi piani animati e - ecco da dove viene il titolo - sequenze in flashback. A proposito della Delphine, la versione interattiva del fumetto francese Moebius apparirà verso la fine dell'anno. Almeno due nuovi GdR appariranno per l'etichetta SSI: *M* e *Dark Sun: Shattered Lands* (un altro titolo TSR) per Amiga e PC. *Blade of Destiny*, della Attic and Fantasy Productions, è il primo titolo basato sul GdR da tavolo tedesco "Das Schwarze Auge" (che in Germania sta vendendo quattro volte di più di D&D e AD&D). *Blade of Destiny* presenta una interessante variazione, e cuoè l'introduzione di attributi negativi come Paura e Avidità insime ai soliti Coraggio e Saggezza e via dicendo. Ci sono 100 classi di abilità e più di 200 incantesimi, rituali e preghiere. Il gioco sarà molto aderente all'originale e vendutissimo GdR da tavolo: ci saranno soltanto piccole modifiche per adattarlo al nuovo formato, per esempio, una combinazione di punti di vista isometrici in prima e terza persona. E infine non dimentichiamoci di *D-Day* e *Terminator 2029* della Futura per PC e compatibili e di *Strider II* e *Star Wars* per il Mega Drive.

CORE DESIGN

Cribbio! Sembra che alla Core vivano a Sequel City. Sono infatti in arrivo *Chuck Rock II*, *Thunderhawk II* e *Heimdall II*."Più quattro nuovi titoli", dice il boss Jeremy Smith. "*Chuck Rock II* è un gioco di piattaforme in stile cartone animato come il primo, ma stiamo usando alcune tecniche particolari per ottenere la rotazione dello schermo su Amiga. Ci sono cinque livelli più dei sottogiochi, come una corsa di bighe trainate da dinosauri, passare delle rapide su un guscio di tartaruga, saltellare sulla schiena di una testuggine gigante per raccogliere mele. Baby Chuck può usare la clava in molti modi. Ci si può stare sopra per evitare pavimenti incandescenti o formiche soldato, può servire per illuminare, a mo' di torcia, caverne buie. E, naturalmente, la si può usare per dare mazzate. Ci sono molti personaggi interattivi e trappole speciali. Crediamo che sarà il definitivo gioco di piattaforme. Ci sta lavorando Dan Scott, che ha scritto il codice di *Premiere*, un tipo molto sveglio. È coinvolto anche il team originale... Bob Churchill e Chris Long sono i designer. Lee Pullen fa la grafica. Sarà pronto per Pasqua. *Heimdall II* comincia dove finiva il primo, con la battaglia di Ragnarok. Sarà realizzato dallo stesso team e sarà simile al primo, ma stiamo prendendo in considerazione tutti i suggerimenti che la gente ci ha mandato. *Thunderhawk* ha generato molte più lettere, zeppe di richieste, migliorie, suggerimenti: incorporeremo tutto il meglio in *Thunderhawk II*. Sarà soprattutto un gioco d'azione. Abbiamo anche diverse nuove idee, soprattutto su come costruire il terreno e renderlo più interessante. Stiamo anche pensando di fare un seguito di *Curse of Enchantia*, forse ambientato nello spazio."

Per la Core Design il 1993 sarà l'anno dei seguiti: ne sono previsti ben tre.

EMPIRE

Il primo titolo della Empire per il 1993 sarà *Shadow President*, un gioco del team di sviluppo americano, DC True, diventato editore. È una simulazione politico-mondiale, basata sul libro "CIA World Fact", che verrà incluso nella scatola e che bisognerà consultare durante il gioco. La simulazione comincia il 1 giugno 1990: il Muro di Berlino è crollato, la Tempesta nel Deserto non è ancora scoppiata e l'Unione Sovietica non si è ancora divisa. Come presidente degli Stati Uniti dovrete ascoltare o ignorare i vostri consiglieri, destreggiarsi tra i problemi interni, combattere o evitare guerre. *Shadow President* dovrebbe uscire a giorni per PC e compatibili. È probabile che ci sarà anche una versione Amiga.

Cyberspace, l'attesissimo frutto della licenza "Cyberpunk", uscirà in maggio. Il team di sviluppo ODE, lavorando sulla base del GdR da tavolo, intende produrre un GdR in 3D in due parti con 10.000 edifici e due milioni di persone che hanno tutte qualcosa a che fare col gioco. Gran parte dell'azione ha luogo in stanze tridimensionali, ma si avrà anche la possibilità di entrare nel cyberspazio e incontrare altri cyberpunk con i quali formare alleanze o dare battaglia.

Eye of The Storm è uno sparatutto strategico che include furti, esplorazioni, traffici e altro. È di Jason Kingsley, l'autore di *Murder* e *Blade Warrior*. L'occhio della tempesta è il punto caldo di Giove. Qui vivono mercenari che siglano accordi con emittenti televisive e si imbarcano in missioni che vengono trasmesse in diretta in tutto il sistema solare. Più sangue viene versato, migliori saranno i servizi e più soldi guadagneranno i mercenari. Il giocatore è uno di questi mercenari, il cui scopo è quello di guadagnarsi soldi e il rispetto dei suoi pari in qualunque modo. La grafica poligonale vista fino ad ora sembra buona. Purtroppo, l'uscita di *Eye of the Storm* è stato posticipata a data da definire.

lazzi e soldati avversari armati di bazooka. In un certo senso mi ricorda *Flying Shark*. Attualmente è un gioco simultaneo per due giocatori. Il titolo provvisorio è *Tanky II*. Sembra un nome giapponese senza senso ma che fa presa. Non abbiamo ancora deciso a chi proporlo, ma probabilmente sarà la Renegade. Sto anche lavorando a ridisegnare in chiave moderna le serie *Avalon* e *Dragontorc*. Su un 16-bit le possibilità sono infinite. Sto guardando i giochi simili esistenti, per vedere con cosa devo confrontarmi. Il mio sarebbe più arcade che adventure, più come un gioco da console. Sto cercando di allontanarmi dalla parte testuale il più possibile. Ho già parlato con diversi editori. Andrew [Braybrook] sta sperimentando con i 'dual playfield' per *Uridium II* per Amiga invece dei 32 colori. C'è la possibilità di un *Fire and Ice II*, ma dipende come saranno i giochi di piattaforme nove/dodici mesi dopo che *Uridium II* sarà finito."

PAUL HOLMES

L'ultima volta che abbiamo avuto notizie dell'autore di *Hunter* stava lavorando su una specie di seguito intitolato *Maverick*. Ora non più. "L'ho abbandonato", dice. "Sto lavorando su qualcos'altro. Usa sempre un paesaggio in 3D ma è cambiata l'idea di base. Questa volta è un'intera isola in grafica frattale. Sto cercando di creare una specie di ambiente realistico, ma tenderò più verso degli eventi sportivi, che sfruttino il paesaggio frattale, che verso un'avventura in quanto tale. Sci, sport acquatici e cose del genere. È una cosa mai fatta prima d'ora. Quando uscirà questo articolo do-

http://www.old-computer-mags.com/

vrei aver pronti i primi eventi. Non ci saranno compiti da completare in quanto tale, ma bisognerà acquistare mappe e cose simili e darsi da fare. Non è un'avventura vera e propria con enigmi, è più una specie di 'campo giochi avventuroso'."

PETER IRVIN
Il co-autore di *Exile* per l'Audiogenic è impegnato a codificare un "progetto speciale". Dopo di che intende mettersi a lavorare su un suo nuovo progetto, ma al momento non si vuole sbottonare.

ARCHER MACLEAN
L'autore di *Pool* passerà il suo tempo a convertire *Jimmy White's Whirlwind Snooker* per Mega Drive. Non farà molto sul versante dei giochi per computer. "Ho un paio di idee ma niente di cui possa parlare", dice. "Posso solo dire che non avrà niente a che vedere con palle da biliardo - dopo tre anni ne ho abbastanza."

MAELSTROM
"A cosa stiamo lavorando? A un gioco spaziale e a un adventure strategico fantasy, entrambi in 3D, ed entrambi per PC. C'è una piccola possibilità che li convertiremo per Amiga", dice Mike Singleton. "Per Amiga in specifico non molto. Al momento c'è un programmatore che ci sta trafficando, ma sta facendo solo cose sperimentali."

MAGNETIC FIELDS
Shaun Southern, l'autore della tanto acclamata serie di *Lotus*, ne ha abbastanza (comprensibile, NdR) di giochi di guida per il momento. Il suo prossimo progetto sarà probabilmente uno sparatutto.

NICK PELLING
Dopo la versione

ELECTRONIC ARTS

L'autore di *Prince of Persia*, Jordan Mechner, sta lavorando al seguito per la Broderbund. *Prince of Persia II* dovrebbe uscire nel marzo '93, ma potrebbe anche venir posticipato a giugno. Come per l'originale, i primi a giocarlo saranno gli utenti PC, seguiti poco dopo da quelli Amiga. Questo è tutto. La Broderbund tiene la bocca chiusa sugli altri suoi progetti per il '93. La Papyrus, quelli di *Indianapolis 500*, sta lavorando a una simulazione di Formula Uno, ma la Electronic Arts non vuole dire niente di più. Sterling Silver, il team di *PGA Tour Golf*, non ha grosse novità - a gennaio uscirà *PGA Golf Tour II*, al momento solo per Mega Drive (comunque ci sono buone possibilità di conversioni per Amiga ePC), che contiene sette nuovi percorsi, 60 golfisti professionisti, un'interfaccia grafica completamente ridisegnata e la possibilità di giocare cinque tornei.
Ci sono dozzine di altri titoli per Mega Drive in arrivo nel 93, "ma è troppo presto per parlarne", dice il direttore delle relazioni esterne Simon Jeffery.
Altre cose interessanti sono *Music Construction Set II*, *Privateer* (di cui potete leggere nel servizio sulla Origin a pag. 31), *Biosphere* (una "space opera" dalla EA americana), una nuova avventura della serie *Bard's Tale* e i GdR *Rights of Eternity* e *Spiral Arm*. *Xenobots*, dalla Novalogic, verrà prodotto soltanto per i PC high-end poiché usa soltanto immagini in ray-tracing. Poi ci sono i nuovi titoli della Origin, tra cui *Strike Commander* che dovrebbe essere pronto per gennaio. "È un titolo da far venire l'acquolina in bocca", dice Simon Jeffery. "Non è il seguito di *Wing Commander*, ma piuttosto una nuova generazione di simulatore di volo, che si lascia dietro tutti quei giochi con poligoni renderizzati per ripartire da zero." Entro l'anno dovrebbero arrivare *Ultima Underworld II* e *Ultima VIII*.
La EA lancierà sei titoli per SNES tra gennaio e aprile, e altri sei a seguire entro l'aprile del '94. Il primo carico include *Madden '93*, *NHPL Hockey*, *Desert Strike*, *PGA Tour Golf* e *BOB* - "Non ha niente a che vedere col gioco della Bullfrog. È un gioco di Greg Johnson, che ha realizzato *Toe Jam & Earl*. È un gioco puramente arcade con un bizzarro senso dell'umorismo." Per il sesto titolo la EA sta valutando l'esteso catalogo dei cugini americani. Potrebbe essere la simulazione di basket *Bulls vs Blazers*. Infine, la conversione da Mega Drive ad Amiga di *EA Hockey* è ancora in forse, speriamo in bene.

Jordan Mechner sta lavorando al seguito di Prince of Persia. Sicuramente uno dei titoli di punta del '93

THALAMUS

Beastmaster della WJS Design è un arcade adventure con 300 schermi a scorrimento parallattico con combattimenti e i nterazioni con personaggi. Lo si gioca in tempo accelerato - cala la notte e viene giorno più frequentemente - così da fornire i problemi ad essi associati. Ci sono oggetti da prendere e usare e apparecchiature magiche come mantelli che donano l'invisibilità. L'azione è controllata via joystick, con un insolito pannello delle opzioni a tendina comandato via mouse. Il vendutissimo gioco per Commodore 64 *CREATURES* della Apex Computer Productions arriverà su Amiga grazie alla WJS Design. *CREATURES* è un gioco immediato, carino, divertente e occasionalmente nauseante di piattaforme a scorrimento con degli schermi di torture (!) bonus. Il programmatore Wayne Smithson (che realizzò *Baal* e *Ork* per la Psygnosis) ha ricevuto carta bianca per rivitalizzarlo. La giocabilità sraà più o meno la stessa, dice la Thalamus, ma la grafica sarà molto più vistosa. *CREATURES 2: Torture Trouble* è invece una collezione di nuovi schermi di tortura nauseanti ma strambi e fuori di testa. *Geometry* è un rompicapo dinamico scritto da un programmatore croato che non parla inglese (il boss della Thalamus David Birch deve comunicare con lui tramite sua zia!). Ci sono 50 diverse forme geometriche da ricostruire entro dei tempi limite. Dall'Irlanda del Nord arriva la Genesis Software, il team che ha realizzato *Elephant Antics* per la Code Masters, con un nuovo gioco di piattaforme intitolato *Nobby the Aardvark*. Il personaggio principale è appunto Nobby l'oritteropo alla ricerca di Antopia, una specie di paradiso terrestre dove formiche e oritteropi femmine di facili costumi saranno a sua completa disposizione. Nobby attraversa otto mondi, sputando formiche contro i cattivi, viaggiando in palloni aerostatici e nuotando sott'acqua. C'è una sezione 3D per la quale sono necessari occhialini 3D (che saranno inclusi nella confezione). *Son of Zeus*, infine, è un GdR ispirato alla mitologia greca e nel quale l'obiettivo è di trovare pezzi di una tavoletta.

http://www.old-computer-mags.com/

RAGE

"Stiamo lavorando a un gioco originale che si chiamerà *Cheddar George*", dice il boss della Rage Paul Finnegan. "È un gioco arcade con elementi da cartone animato, ma non posso dire altro. Dovremmo finirlo per marzo o aprile." *Cheddar George* rappresenta il debutto di Joffa Smith su Amiga (i possessori di Spectrum potrebbero ricordarsi di un suo gioco di nome *Cobra*). Charles Davis fornirà la grafica (il suo portfolio comprende gli sprite di *Hudson Hawk*) "Lavoreremo anche su *Striker II*", aggiunge Paul. A proposito, il primo *Striker* verrà convertito per SNES.

GREMLIN GRAPHICS

Di *Nigel Mansell's World Championship* dovrebbe uscire la versione per SNES ma non è ancora stata stabilita una data. *Space Crusade: The Voyage Beyond* sarà un disco-espansione per la versione computerizzata dell'omonimo GdR da tavolo pubblicato dalla Gremlin. A febbraio uscirà per PC la formica ninja dell'ennesima dimensione più amata da tutti - *Zool*. La Gremlin dice che sarà una conversione diretta con grafica migliore. *Zool II* per Amiga dovrebbe uscire entro la fine del '93, e potrebbe essere affidato a un team diverso da quello che ha realizzato l'originale. In marzo uscirà invece *Hero Quest II*, un seguito originale della conversione del GdR da tavolo della MB. *Hero Quest II* ha in comune col primo soltanto il punto di vista. In questo ci sono otto personaggi tra cui scegliere, più incantesimi, più mostri, più atmosfera, più enfasi sul *feedback* visivo e sonoro e un sistema di movimento e azione più flessibile senza i limiti imposti dal gioco da tavolo.
Ed ora le brutte notizie. Se stavate aspettando *Video Boxing Championship*, *Domination* e *Return of the Tiger* (vi ricordate *Way of the Tiger*?), sappiate che sono stati cancellati tutti e tre. Il destino di *Ninja Quest* (un GdR), *Litil Divil* (la tanto decantata avventura a cartoni animati), *Plan 10* e *Pandemonium* (un platform fuori di testa del programmatore Shane O'Brien e dell'artista Mike Musker) deve essere ancora deciso. *Daemonsgate* della Imagitec (un GdR che la Gremlin definì "il più grande e profondo nel suo genere") è anch'esso in pausa.

JALECO

Il 1993 del gigante giapponese sarà tutto-SNES, con almeno cinque uscite per Super Nintendo. I primi saranno *King Arthur's World*, un gioco strategico ambientato nel Medioevo, scritto dalla Argonaut, e la simulazione di calcio *Super Goal!*, entrambi ad aprile. In estate arriveranno due nuovi picchiaduro, *Brawl Brothers* (che è in realtà *Rival Turf II*) e *Dead Dance*. Per la fine del '93 uscirà anche una simulazione di hockey.

KONAMI

Frontier: Elite II di David Braben, il seguito di uno dei giochi più venduti di tutti i tempi, uscirà per Pasqua. *Batman Returns* sarà invece disponibile da questo mese per PC e compatibili, mentre la versione più d'azione per Amiga, codificata dalla Denton Design, non apparirà prima di Pasqua.

Frontier: Elite II ***era destinato a diventare l'evento del '92. Ora sarà l'evento del '93.***

Amiga di *Wing Commander*, Nick lavorerà su *Call Me Red*. "È una specie di caccia alle streghe McCarthyana anni '50 con uno scoiattolo. Una dichiarazione politica? Naturalmente. Non è un gioco carino, è uno scoiattolo orribile - non si tratterà di un *Sonic The Squirrel*. Questo è quanto posso dire. Sto lavorando con Herman Serrano. Non mi frega niente chi lo pubblica. Parte di esso utilizza il mio sistema a schermo parallattico che non è come altri parallasse. È il mio parallasse. Non l'ho preso dallo scaffale dei parallasse al supermercato. Farò anche uno scorrimento più veloce e fluido di qualunque cosa mai vista prima. Stavo parlando con alcuni hacker tedeschi e secondo loro c'è un modo per alternare tra hi-res e medium-res per uno scroll di mezzo pixel, ma non lo si può fare con una copper list e non si possono usare gli sprite due e tre altrimenti non è abbastanza veloce. Sto anche lavorando a un sistema di suono spaziale così da ottenere un vero 'suono surround' su Amiga. Dovrebbe funzionare perché le orecchie sono effettivamente a spirale. Sto anche lavorando su un sistema di 'texture mapping' che utilizzi il Blitter. Usa le stesse tecniche che ho usato per il sonoro stereo a otto canali per Amiga". Cribbio. Se solo riuscisse a mettere tutta sta roba in qualcosa di giocabile, sarebbe come un dito in un occhio per i presuntuosi possessori di console.

JOHN PHILLIPS
L'autore di *Nebulus* ed *Eliminator* e del mai pubblicato *Scavenger* sta lavorando a un'avventura arcade poligonale in 3D. "La meccanica del gioco è un po' come quella di *Monkey Island*,

un'avventura insomma. Non sono ancora sicuro come sarà la trama. È ambientato in una città - una città vera non come quelle di *Damocles*. Ci sono strade e marciapiedi e palazzi e robe varie e un mucchio di gente che cammina e tante auto. fiarà pieno di dettagli grafici - gli oggetti, ad esempio, sfumano in lontananza. La vista è da una telecamera brandeggiabile, cioè non si vede attraverso gli occhi del personaggio - tu vedi lui. La camera brandeggia dietro di lui mentre attraversa porte e via dicendo con effetti cinematografici. Dovrebbe essere pronto entro quest'anno. Il titolo provvisorio è *3D Game*. Ho diversi nomi ma dipenderà dalla trama. Devo ancora piazzarlo a un editore. Voglio metterci dentro ancora qualche mese di lavoro. È su PC ma potrà anche girare su Amiga."

MICHAEL POWELL
L'autore di *Powerdrome* e compositore della musica di *Warhead* e *Pool* sta lavorando sulla sua simulazione di combattimento robotico da ormai due anni. Sono stati aggiunti molti nuovi elementi strategici che sono la causa del ritardo. Non verrà pubblicato prima di giugno per PC e compatibili. Inizialmente sembrava che *CyberFight* non sarebbe mai uscito su Amiga a causa di difficoltà tecniche, ma ora sembra che possa farcela. Michael è riuscito a far girare i poligoni ad una velocità accettabile e quindi dovrebbe uscire per la Electronic Arts prima della fine del '93.
Girano voci che *Cyberfight* verrà convertito per SNES grazie al sistema hardware della Argonaut. "Per ora è tutto campato per aria", dice Simon Jeffery. "Non abbiamo progetti certi a causa dei limitati numero di uscite SNES a nostra disposizione."

KRISALIS

In *Soccer Kid*, un mix di simulazione calcistica e gioco di piattaforme, il pallone diventa un'arma con cui colpire i cattivi e raccogliere bonus. Soccer Kid è un ragazzo che deve aprirsi la strada in cinque livelli a scorrimento scartando, colpendo di testa e tirando staffilate. Uscitá a Pasqua. Abbiamo un altro gioco 'carino'", dice Tony Cavanagh. "È un classico gioco di piattaforme che si chiamerà *Alladin* o *Arabian Nights*. Non abbiamo ancora deciso. Bisogna ritrovare la figlia del califfo e scappar via con lei. Ci sta lavorando un programmatore che si chiama Simon Pashley. È il suo primo progetto per Amiga ma ha fatto un mucchio di altre cose. Daniel Headton, che è appena arrivato da noi, sta facendo la grafica. Inoltre, abbiamo un accordo di edizione reciproco con una casa americana che si chiama MicroLeague. Sono famosi per le loro simulazioni manageriali sportive ed ora stanno allargando le loro attività. Hanno tre simulazioni sportive arcade di baseball, basketball e football americano. Ne pubblicheremo almeno due quest'anno. Abbiamo in progetto altri due titoli ma sono senza nome al momento. Una sarà una specie di seguito di *Sabre Team*, che utilizza lo stesso 'motore software' ma con castelli medioevali, dungeon e cose simili. Non so ancora se riutilizzeremo il 'motore' di *Shadowlands*."

LUCASARTS

A gennaio dovrebbe uscire *X-Wing*, il simulatore di volo spaziale ispirato alla saga di 'Guerre Stellari'. Entro l'anno dovrebbero poi uscire due nuove avventure grafiche. La prima, *Day of the Tentacle: Maniac Mansion II*, è come avrete capito dal titolo il seguito della madre di tutte le avventure grafiche della LucasArts, datata 1987. Il cattivo è ancora Dr. Fred. I designer del gioco sono gli stessi della serie di *Monkey Island*, Tim Delacruz e Dave Grossman. E a proposito di Monkey Island si vocifera di un terzo episodio, ma la LucasArts tiene la bocca chiusa a riguardo.

***La LucasArts continua la tradizione delle sue avventure grafiche, ripescando il capostipite di questo genere:* Maniac Mansion.**

Come si può vedere da queste schermate,* Maniac Mansion II *sarà la più pazza avventura grafica della LucasArts Games, e forse del mondo.

VIRGIN GAMES

"Questo è il nuovo standard del divertimento multimediale. Questo è il futuro", ha detto Bill Gates, presidente della Microsoft, a proposito di *7th Guest*, il primo Dramma Interattivo della Trilobyte per la Virgin Games di cui abbiamo già parlato in precedenti numeri di K. *7th Guest* uscirà in febbraio, dopo una serie di rinvii, solo su CD-ROM per PC e Macintosh (era l'unico supporto possibile visto che il programma riempirebbe 3000 floppy disk da 360K). Attualmente è anche in lavorazione una versione per il CD del Super Nintendo. Per Pasqua invece usciranno molti titoli Amiga: lo sparatutto *Apocalypse*, *Rookies* della Perfect Set e *Cannon Fodder* della Sensible Software.

OCEAN

"Nel primo quarto del '93 uscirà *Hot Hatches*, scritto da Trevor Scott di ID. È una cosa alla 'Cannoball Run'", dice il direttore dello sviluppo della Ocean, Gary Bracey. "La nostra filosofia è di far ritornare divertenti questo genere di cose. Le buone simulazioni vanno bene ma devono essere anche giocabili, come abbiamo dimostrato con *F-29*. Poi abbiamo *Shut It* che è il seguito non ufficiale di *Push Over*. È un gioco dallo stile diverso ma dello stesso genere, se capisci cosa voglio dire. *Sleepwalker* uscirà più o meno nello stesso periodo. Poi ci sarà il numero uno del 1993: *Jurassic Park*. Stiamo anche lavorando a *Lobo* della DC Comics per Amiga 1200. È un progetto interno a cui stanno lavorando quelli che hanno fatto i due giochi di *Addams Family* per SNES. Nel 1993 indirizzeremo il reparto sviluppo verso l'Amiga 1200. Al limite, avremo giochi sia per l'Amiga normale che per il 1200, ma alcuni progetti saranno soltanto per il 1200. Probabilmente non avremo molte conversioni da coin-op. Ah, poi abbiamo il miglior gioco di golf per Amiga. È di un nuovo team che si chiama Floppy Disk Electronics. È eccezionale. Dovrebbe uscire nella seconda metà del '93. È il definitivo gioco di golf e abbiamo anche la migliore licenza possibile da accoppiarci. Si capirà di cosa sto parlando quando lo annunceremo ufficialmente. Abbiamo già firmato per un'altra grande licenza e stiamo cercando di aggiudicarcene un paio d'altre per il '93." Il destino delle conversioni della Ocean Francia dei"cult arcade" *Liquid Kids* e *Snow Bros* (Toaplan) è ancora incerto. *Liquid Kids* è platform carino della Taito. L'abilità dell'eroe è quella di sparare e far scoppiare bolle piene d'acqua, un po' come in *Bubble Bobble*, solo che questo scorre orizzontalmente. La conversione dealla Ocean Francia è veramente ben fatta. *Snow Bros* è in realtà *Bubble Bobble* tra le nevi ma con alcuni variazioni appropriate e con grafica da cartoni animati. La conversione Amiga è uguale, in aspetto e giocabilità, al coin-op - beh, tranne l'opzione simultanea per due giocatori (perché altrimenti avrebbe rallentato troppo).

http://www.old-computer-mags.com/

MINDSCAPE

"*Captive II* dovrei finirlo per gennaio/febbraio", dice Tony Crowther. "Non ha niente a che vedere col primo. Probabilmente farò un altro seguito usando le stesse tecniche. Ho preso *Captive,* l'ho usato come idea di base e poi ho rifatto tutto da capo. *Captive II* è tutto quello che volevo fare in *Captive* ma non ho potuto. In realtà, allora stavo imparando ad usare l'Amiga, ora ne so molto di più. Ci sono quattro schermi simultanei che usano 64 colori. Ti lascia veramente a bocca aperta. È ambientato in interni - ha lo stesso movimento di *Captive* perché lo preferisco. Troppo movimento libero guasterebbe il gioco. Sì, usa poligoni per i personaggi. Il problema era che io non so fare i poligoni così ho chiesto aiuto a Ross Goodley e io li ho velocizzati. Sto anche lavorando a un editor per gli sprite che crea metamorfosi tra le immagini ma non so ancora cosa farci." La Mindscape non ha ancora deciso una data d'uscita per *Captive II.* In Gennaio invece uscirà la versione Amiga di *Battletoads,* basata sul titolo per NES (che ha venduto più di un milione di pezzi negli USA ed ha generato un programma televisivo e merchandising vario). *Battletoads* è principalmente un picchiaduro con animazioni da cartone animato e molto comicità. La giocabilità della versione Amiga sarà la stessa dell'originale per Nintendo, ma la Mindscape sta rimpolpandolo con migliorie visive e sonore: scenari a 32 colori, animazioni, sprite più grandi e, se possibile, un livello di parallasse. Il programmatore della conversione Amiga è John Meegan, un ex programmatore della Ocean responsabile di alcune parti di *Batman* e *Navy Seals.*

Geoff Heath, boss della Mindscape, e Zit siglano l'accordo per l'edizione di* Battletoads *su computer.
(a fianco) Riuscirà* Captive II *a farci passare le notti in bianco?

Outlander (anch'esso previsto per gennaio) è un gioco ispirato ai film di Mad Max, un mix di simulazione di guida e picchiaduro. È ambientato in un mondo in ricostruzione dopo il Giorno del Giudizio. Esistono due tribù: i NewWorlders e i WasteLanders. Il giocatore è un mercenario che deve liberare uno scienziato NewWorlder in grado di costruire armi nucleari rapito dai WasteLanders.
La Mindscape promette grandi cose nella parte di guida. "Ci sono un mucchio di armi sull'auto e si guida da dio", dice un portavoce della Mindscape. "È molto veloce, anche se c'è un intero mondo tridimensionale in bitmap. Ad esempio, se vedi un motociclista dietro di te e pianti i freni, la moto si schianterà contro la macchina, il motociclista volerà sopra il cofano e lo si potrà investire con la macchina. Puoi andare addosso ai motociclisti o spararGli." La versione Amiga sarà programmata da Jeff Gamon, che ha convertito *Altered Beast* per Amiga un mucchio di anni fa.

Dopo due anni di lavoro, Cyberfight di Michael Powell sembra essere giunto sulla dirittura d'arrivo.

SENSIBLE SOFTWARE

Sarà un anno molto indaffarato per la Sensible Software. "C'è *Cannon Fodder* per la Virgin Games", dice Jon Hare. "Poi c'è il seguito di *Soccer.* Abbiamo alcune idee in testa. Lo miglioreremo, espandendolo e compattandolo. Non c'è molto da fare a livello grafico: la visuale è un elemento essenziale del gioco e non può essere cambiata. I giocatori non possono essere molto più grandi, e non possiamo usare più colori perché girerebbe più lentamente. Forse potremmo avere più animazioni. Sicuramente avremo più schermi di presentazione, ai quali sta lavorando Ubik. E poi c'è *Mega-lo-Mania II* , ma dipende quanto tempo Ubik spenderà su *Soccer. Mega-lo-Mania II* lo stiamo scrivendo appositamente per l'Amiga. Non lavoriamo più sull'ST."

***Il 1993 sarà un anno molto impegnativo per la Sensible Software.* Cannon Fodder *sarà il loro prossimo titolo, ma tutto il mondo è in attesa di* Sensible Soccer 2.**

MICROPROSE

La Microprose cerca di ripetere in altri generi quello che gli è riuscito nei simulatori di volo. Con* The Legacy *lancia l'attacco ai giochi di ruolo horror: riuscirà a spaventarci?

A febbraio uscirà *ATAC* per Amiga, già disponibile per PC. In marzo sarà la volta di *Fields of Glory* per PC, più *The Legacy* e *F-117/A* per Amiga. Sempre per Amiga in marzo arriverà *B-17 Flying Fortress* della Vektor Grafix, una conversione da PC della simulazione del bombardiere americano. Ci sono 25 missioni di combattimento da compiere sopra l'Europa occupata ed è possibile alternarsi tra i vari membri dell'equipaggio oppure lasciare al computer il compito di controllarli. La Microprose afferma che contiene anche il più dettagliato cruscotto mai visto in una simulazione di bombardiere (OK, ma quanti ce ne sono di simulatori di bombardiere in circolazione?, NdR). Verso la fine del '93, uscirà infine *F-15 Strike Eagle III* per Amiga.

http://www.old-computer-mags.com/

ANDREW SPENCER

I vecchi possessori di C64 dovrebbero ricordarsi questo tizio - scrisse il primo gioco di calcio per C64, *International Soccer*. Dopo aver lavorato per un po' alla Epyx negli Stati Uniti, Andrew è tornato in Inghilterra e sta lavorando sull'Amiga. Abbiamo saputo che sta sviluppando sofisticate e impressionanti routine tridimensionali. "Ehm... è diverso dal solito", dice.

VIVID IMAGE D.

"Stiamo ancora aspettando una buona offerta per *Second Samurai*", dice John Twiddy, "quindi non uscirà prima di Pasqua. Stiamo anche lavorando a una simulazione di *Formula Uno* per la Virgin Games, che dovrebbe simulare la stagione '93. È un gioco diverso, più orientato verso l'aspetto manageriale che, diciamo, il gioco di Geoff Crammond, quindi non è destinato necessariamnte allo stesso pubblico. È innanzitutto per PC ma lo convertiremo anche per Amiga".

GLYN WILLIAMS

***Airduel*, il simulatore di volo e combattimento dell'autore di *Warhead* sarà pronto per i primi mesi dell'anno. Non verrà però pubblicato dalla Microprose - attualmente Glyn sta parlando con altre case di software. "Ora è più un videogioco che una simulazione", dice. "Recentemente mi sono innamorato di 3D Studio che serve per generare forme fotorealistiche. Lo sto usando per *Airduel*. C'è una mancanza di chiarezza narrativa nei giochi in 3D, così sto cercando di ribilanciare il tutto. Quando avrò finito *Airduel* mi dedicherò ad un paio di proposte. Una è un videogioco alla 'Super Mario' ma con un carro armato chiamato 'Urban Pacification Vehicle'."**

PSYGNOSIS

Doveva succedere. La casa di Liverpool ha acquisito la sua prima licenza cinematografica, cioè *Dracula*, il film di Francis Ford Coppola interpretato da Gary Oldman. *Armour-Geddon II* è un seguito completamente nuovo del futuristico simulatore di volo e combattimento. La Psygnosis promette grafica più dettagliata e più veloce, giocabilità più profonda, astronavi diverse e più sofisticate, sonoro più corposo e un fattore di realismo più alto. *Combat Air Patrol* (prima *F-14/F-18*) è un simulatore di volo e combattimento scritto da Ed Scio (l'autore di *Armour-Geddon*) che si concentra su due soli aerei - F-14 e F-18 - con missioni da completare dentro uno scenario da Guerra del Golfo. Esattamente cosa comporteranno queste missioni è ancora da decidere, ma si tratterà di distruggere bersagli a terra e altri aeroplani. Veramente originale! La DMA Designs ha almeno tre titoli in lavorazione per il '93. Il primo è *Lemmings II* previsto in gennaio. Sempre nel primo quarto dell'anno usciranno *Hired Guns* (un GdR con split-screen per quattro giocatori e con un pesante contenuto d'azione) e *Walker* (uno sparatutto influenzato dai fumetti di 2000AD).

***Lemmings 2* difficilmente riuscirà a ripetere il clamoroso successo del suo predecessore, ma la Psygnosis ci spera.**

SYSTEM 3

Il veterano programmatore del C64 Chris Butler sta dando gli ultimi ritocchi alla versione per SNES di *Putty*. Il suo designer, Phil Thornton sta invece lavorando sul seguito.

Dopo il successo su Amiga, Putty si lancerà alla conquista del Super Nintendo.

PREVISIONI PER IL 1993

• La frase più usata da programmatori e case di software sarà: "È un gioco diverso dal solito...". Seguita a breve distanza da:"È più un gioco d'azione che altro, come un gioco da console per intenderci...".
• *Jurassic Park* sarà il gioco più venduto dell'anno, se la Ocean non farà boiate.
• I giochi per PC in grado di girare come si deve su un 286 saranno più rari di una mosca bianca.
• La Nintendo e/o la Sega faranno causa a qualcuno per proteggere il loro diritto (?) a decidere quale gioco deve essere pubblicato sulle loro console.
• Qualcuno citerà in giudizio la Nintendo e/o la Sega per difendere il proprio diritto a pubblicare liberamente giochi per le console delle due case giapponesi.
• L'Amiga 1200 verrà preso molto seriamente dalle case di software, se non altro perché consente di eseguire più facilmente conversioni da PC.

RENEGADE

Per Pasqua dovrebbe essere pronto il nuovo progetto di Steve Kelly, scritto insieme al programmatore Nick Alderton e all'artista Dan Malone. Al momento non si sa altro. L'ex programmatore della Strangeways Jason Perkins e l'ex grafico della System 3 Robin Levy faranno il loro ritorno sulle scene con *Rough and Tumble*, un picchiaduro diverso dal solito, dicono. E non dimentichiamo *Uridium II* e *Sensible Soccer 2*, entrambi previsti per quest'anno.

SIERRA ON-LINE

Le più importanti serie della Sierra cresceranno di un'unità. Nel '93 usciranno infatti *Leisure Suit Larry 6, Police Quest 4* e *Space Quest V*. Roberta Williams sta invece lavorando al primo titolo solo per CD della casa americana, *Scary Tales*, un gioco dell'orrore per adulti che dovrebbe vedere la luce degli scaffali dei negozi entro l'anno. Infine, conosceremo anche il nuovo personaggio di Al Lowe (nella foto), *Freddy Pharkus, Frontier Pharmacist*, una commedia western definita dall'autore una "versione interattiva del film di Mel Brooks, 'Mezzogiorno e mezzo di fuoco'".

TEAM 17

Per la Team 17 sarà un anno ricco di novità. I primi titoli in arrivo sono *Superfrog* (sviluppato dagli stessi programmatori di *Alien Breed* e *Project X*) e *Body Blows*. Subito dopo sarà la volta di *Overdrive*: "Abbiamo dato un'occhiata ai giochi di corsa con vista dall'alto - *Super Sprint*, *Off-Road Racer* - e abbiamo realizzato un gioco di corsa con vista dall'alto con un mucchio di veicoli e terreni diversi. È previsto per maggio. Poi ci saranno *Alien Breed II* e *Project X II* per Amiga 1200. Non so ancora se li faremo anche per il 500. Infine c'è un altro gioco di cui però non posso dire niente al momento", spiega il boss della Team 17, Martyn Brown.

Con Superfrog i maghi dell'Amiga si cimentano nei giochi di piattaforme carini

http://www.old-computer-mags.com/

MILANO Vendita telefonica, consegne in tutta Italia tel.02 /874580-874593.

MILANO negozio via San Prospero 1, MM1 Cordusio.

ROMA negozio via Degli Scipioni 109-111, Metro Ottaviano.

giochi da tavolo con miniature
catalogo completo gratuito 8 pagine

WARHAMMER 79900

specialisti in giochi e CONSOLE

D&D 2nd ed. 26500
giochi di ruolo
catalogo completo gratuito
8 pagine

PERGIOCO
catalogo videogames completo gratuito 12 pagine

da sempre solo gli originali

tutti i videogames Amiga PC
RPG GRAFICO

argomento	titolo	trad.	AMI	PC
1957 BACINO AMAZZONICO	AMAZON Guardians of Eden		....	119,90$
AVVENTURA:NELLA CINA ANNI '30	HEART OF CHINA		89,9	99,90$
AVVENTURA:IL SEGRETO DI ATLANTIDE	INDIANA JONES Fate of Atlantis	ITA	109,9	109,90$
CARTOONS FIEVEL IL TOPO	AN AMERICAN TAIL		....	89,90$
DAL FILM FAMOSO	MAMMA, HO PERSO L'AEREO	ITA	....	69,90$
FANTASCIENZA DUNGEONS	CAPTIVE		....	79,90$
FANTASCIENZA INCAICA	INCA	ITA	....	109,90$
FANTASCIENZA HUMOUR	REX NEBULAR		....	119,90$
FANTASCIENZA VERNE	SPACE 1889	SI	....	69,90$
FANTASCIENZA	SPACE ACE II: Borf's Revenge		....	89,90$
FANTASCIENZA ANDROMEDA	SPACE QUEST IV	ITA	89,9	99,90$
FANTASCIENZA BIOLOGICO	SPACE WRECKED		....	59,90$*
FANTASCIENZA STAR TREK	STAR TREK 25th Anniversary	SI	....	99,90$*
FANTASTICO ESPERIMENTI...	ANOTHER WORLD	SI	69,9	79,90$
FANTASTICO GLOBALE	ETERNAM	ITA	....	89,90$*
FANTASTICO PETER PAN	HOOK	ITA	59,9	69,90$
FANTASTICO PIRATI	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	ITA	99,9	109,90$*
FANTASTICO PIRATI	SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA	69,9	69,90$*
FANTASTICO PIRATI	SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA	....	89,90$*
FANTASTICO	WILLY BEAMISH		....	99,90$
FANTASY MAGIA E MISTERO	ABANDONED PLACES	ITA	79,9	89,90$
FANTASY MAGIA NERA	HERO'S QUEST		89,9	....
FANTASY	KING'S QUEST V	ITA	99,9	99,90$*
FANTASY	KING'S QUEST VI		....	119,90$
FANTASY DRAGHI E FORESTE	LEGEND OF KYRANDIA	ITA	89,9	89,90$
FANTASY MAGIE,INCANTESIMI	LOOM		69,9	69,90$
FANTASY TOLKIEN	LORD OF THE RINGS	SI	59,9	....
FANTASY MOSTRI E MAGIE	LURE OF THE TEMPTRESS	ITA	69,9	79,90$
FANTASY MAGIE E LOTTE	MIGHT AND MAGIC III		....	99,90$
FANTASY SFIDE E RICERCHE	MIGHT AND MAGIC IV		....	119,90$
FANTASY	MOONSTONE	SI	....	69,90$
FANTASY	QUEST FOR GLORY I		....	99,90$
FANTASY	QUEST FOR GLORY III		....	99,90$
FANTASY COMBATTIMENTI	THE KEYS TO MARAMON		79,9	69,90$*
FANTASY TATTICO	THE MAGIC CANDLE Vol.2	SI	....	79,90$
FANTASY	THE SUMMONING		....	89,90$
FANTASY TOLKIEN	THE TWO TOWERS Lord of Rings 2	SI	....	89,90$
FANTASY HORROR	ULTIMA VII	SI	....	89,90$
ESPANSIONE DI ULTIMA VII	ULTIMA VII FORGE OF VIRTUE		....	49,90$
FANTASY STORICO	VENGEANCE OF EXCALIBUR		....	79,90$
FANTASY	WEEN	ITA	79,9	89,90$
FUTURISTICO:VIAGGIO NEL TEMPO	BILL & TED'S Excellent Advent.	ITA	45,9	72+
FUTURISTICO POSTATOMICO	FREE D.C.		....	79,90$
HORROR INCUBI RAGNESCHI	ARACHNOPHOBIA		49,9	....
HORROR FANTASCIENZA	DARK SEED		....	99,90$
HORROR MAGIA COMBATTIM.	ELVIRA II The Jaws of Cerberus	ITA	79,9	89,90$
HORROR COMICO	MANIAC MANSION	ITA	....	79,90$
POLIZIESCO HORROR	ALONE IN THE DARK	ITA	....	109,90$
POLIZIESCO HORROR	DYLAN DOG Attraverso specchio	ITA	69,9	....
POLIZIESCO:INDAGINE	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	SI	....	109,90$
POLIZIESCO:OMICIDIO EGITTO ANNI '20	THE DAGGER OF AMON RA		....	99,90$
ROGER RABBIT	ROGER RABBIT Raising Havoc	SI	....	79,90$
SCIENTIFICO GIOCHI	CASTLE OF DR. BRAIN		89,9	....
SEXY HUMOUR	LARRY III Passionate Patty		....	99,90+
SEXY HUMOUR	LARRY V		89,9	89,90$
SPIONAGGIO A MIAMI	FASCINATION	ITA	59,9	59,90*
SPIONAGGIO AVVENTURA	GUY SPY & Crystals Armaggedon	SI	69,9	79,90$
STORICO ROMA ANTICA	ROME AD92	ITA	....	89,90$

AMI=AMIGA PC: *=5 1/4 $=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

tutti i videogames Amiga PC
SPORT

argomento	titolo	trad.	AMI	PC
atletica : GIAVELLOTTO,SALTO IN ALTO	CARL LEWIS CHALLENGE	SI	49,9	79,
auto : GARA VISTA DALL'ALTO	F1 G.P. CIRCUIT	ITA	39,9	....
auto : CORSE E SPORCHI TRUCCHI	INDY HEAT	SI	49,9	....
auto : SIMULAZIONE RALLY R.A.C.	LOMBARD RALLY		....	29,
auto : LOTUS ESPRIT,ELAN,M200	LOTUS III	SI	59,9	....
auto : CORSE INDIANAPOLIS	MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI	....	79,
auto : GUIDA RALLY D'EPOCA	MILLEMIGLIA	ITA	39,9	....
auto : FORMULA 1 MONDIALE	NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	SI	59,9	....
auto : CORSA FERRARI TESTAROSSA	OUT RUN EUROPA	SI	39,9	....
auto : PISTE SUPER ACROBATICHE	RACE DRIVIN'	SI	....	59,
auto : FORMULA 1 MONDIALE	ROAD & TRACK Grand Prix Unltd.	ITA	....	79,
auto : GARE FUORISTRADA	SUPER OFF ROAD	SI	....	24,
auto : RALLY SIMULAZIONE	TOYOTA CELICA GT RALLY	SI	29,9	69,
auto : GUIDA FUORISTRADA	WILD WHEELS		25,9	....
baseball : TATTICO E ARCADE	HARDBALL III		....	79,
basket : CAMPIONATO,PLAY OFF	BASKET PLAY OFF	ITA	....	69,
basket : ARCADE E MANAGEMENT	ROAD TO THE FINAL FOUR NCAA		....	79,
basket : SIMULAZIONE ARCADE	THE BASKET MANAGER	ITA	....	59,
biliardo : 3 TIPI DI REGOLE UK/USA	POOL ARCHER MACLEAN'S	SI	69,9	....
biliardo : SIMULAZIONE PARTITA	JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI	....	79,
boxe : INCONTRI REALISTICI	3D WORLD BOXING	ITA	69,9	79,
boxe : ALLENA FINO A 5 PUGILI	BOXING MANAGER	SI	24,9	....
boxe : INCONTRI 8 PUGILI	FRANK BRUNO'S BOXING		....	29
boxe : KICK BOXING	PANZA KICK BOXING	SI	24,9	24,
boxe : CRONISTA O GIOCATORE...	TV SPORTS BOXING		....	69,
calcio : VISIONE IN SOGGETTIVA	3D WORLD SOCCER	ITA	69,9	....
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	CHAMPIONSHIP MANAGER	SI	49,9	59,
calcio : SIMULAZIONE PARTITA	ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	39,9	....
calcio : SIMULAZIONE PARTITA	EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992	SI	....	79,
calcio : TEAMS CAMPIONATO EUROPEO	EUROPEAN FOOTBALL CHAMP	SI	49,9	....
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	FOOTBALL CHAMP	ITA	59,9	....
calcio : GIOCATO E MANAGERIALE	GAZZA II	SI	....	39,
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALL.	SI	49,9	....
calcio : CAMPIONATO DEL MONDO	ITALIA '90		....	24,
calcio : ARCADE CAMPIONATI EUROPEI	JOHN BARNES EUROPEAN FOOTB.	SI	49,9	....
calcio : ESPANSIONE KICK OFF 2	KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE		24,9	....
calcio : MANAGEMENT NOTO TEAM	MANCHESTER UNITED		29,9	29,
calcio : SIMULAZIONE PARTITA	MICROPROSE SOCCER	SI	....	24,
calcio : CAMPIONATO SERIE A	RETEE!	ITA	39,9	....
calcio : 100 SQUADRE EUROPEE	SENSIBLE SOCCER	SI	59,9	....
calcio : 100 SQUADRE EUROPEE	SENSIBLE SOCCER 1992/3	SI	69,9	....
calcio : SIMULAZIONE CAMPIONATO	STRIKER		59,9	....
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	THE MANAGER	ITA	79,9	79,
estivi : PALLAVOLO SPIAGGIA	OVER THE NET	ITA	....	29,
estivi : FINO A 10 GIOCATORI	SUMMER CHALLENGE	SI	....	79,
football : MANAGEMENT E ARCADE	NFL		....	69,
football : SIMULAZIONE PARTITA	JOHN MADDEN AMERICAN FOOTB.	SI	69,9	....
futuristico : IL FREESBEE DEL 3000	DISC		....	59
golf : 3D 6 PERCORSI	GOLF DAVID LEADBETTER'S		....	119,
golf : ESPANSIONE JACK NICKLAUS	JACK NICKLAUS CLIP ART		20,9	....
golf : JACK NICKLAUS NUOVA BASE	JACK NICKLAUS GOLF&COURSE DES.		....	89,
golf : PARTITE INTERATTIVE	PERSONAL PRO		....	79,
golf : ESPANSIONE PGA TOUR GOLF	PGA TOUR GOLF Tournament Disk	ITA	....	59,
golf : TORNEI PROFESSIONISTICI	PGA TOUR GOLF Windows	ITA	....	89,
hockey ghiaccio	FACE OFF ICE HOCKEY	SI	49	....
moto : CORSE MOTO CLASSE 500	HOT RUBBER	SI	49	....
moto : CORSE MACCHINE POTENTI	RED ZONE	SI	69,9	....
moto : CAMPIONATO MONDIALE 500	TEAM SUZUKI	SI	29,9	....
neve : SLALOM,FONDO,BOB,SLITTINO	SFIDE INVERNALI	ITA	....	79
neve : 8 EMOZIONANTI SFIDE	WINTER SUPERSPORTS 92	SI	....	49
olimpiadi : BARCELLONA 1992	ESPANA THE GAMES '92	SI	59,9	69
olimpiadi : 8 TIPI DI COMPETIZIONE	GO FOR GOLD	SI	24,9	24
squash : FANTASCIENTIFICO	HOLO SQUASH	ITA	39,9	....
squash : COMPETIZIONI 40 GIOC.	SQUASH JAHANGIR KHAN	SI	24,9	....
tennis : I CAMPIONI MIGLIORI	3D WORLD TENNIS	ITA	69,9	79
tennis : SIMULAZIONE PARTITA	ADVANTAGE TENNIS		69,9	79
tennis : INFINITI ANGOLI VISUALI	INTERNATIONAL 3D TENNIS	SI	29,9	....
tennis : TORNEI SINGOLO E DOPPIO	PRO TENNIS TOUR		24,9	29
tennis : TORNEI SINGOLO E DOPPIO	PRO TENNIS TOUR 2	SI	....	59
tennis : SIMUL.-ARCADE-AUTOM.	TENNIS CUP 2	SI	....	59
tennis : CAMPIONATO DEL MONDO	WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS	SI	....	79
tiro bersaglio:POLIGONO DI TIRO	CAMPO DI FUOCO	ITA	29	....
vari : BODYBOARD,SNOWBOARD,SKATE	CALIFORNIA GAMES 2	SI	39,9	....
vari : MARATONA,TIRO SEGNO,TUFFI	INTERNATIONAL SPORTS CHALL.	ITA	....	69
vari : 30 COMPETIZIONI...	MEGA SPORTS	SI	59,9	....
volo : PARAPENDIO	PARAGLINDING SIMULATION		49	59
wrestling : CAMPIONATO DEL MONDO	TOP WRESTLING	ITA	49	....
wrestling : LOTTE ALL'ULTIMO SANGUE	WRESTLEMANIA WWF	SI	39,9	49
wrestling : LOTTE ALL'ULTIMO SANGUE	WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE TOUR	SI	69,9	....

AMI=AMIGA PC: *=5 1/4 $=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

http://www.old-computer-mags.com/

DIABOLIK®

DYLAN DOG®

ECCO LE NOSTRE AVVENTURE INTERATTIVE

LE TROVATE OGNI MESE SOLO IN EDICOLA A L. 16.900

http://www.old-computer-mags.com/

Le grandi novità della Simulmondo!

Dal numero 4 delle nostre avventure:

- UN ASTUCCIO DA COLLEZIONARE DOVE POTRETE CONSERVARE L'ALBETTO E I DISCHI
- UN ALBETTO DI 12 PAGINE CON AIUTI E SUGGERIMENTI
- UN DISCO AMIGA
- UN DISCO PC DA 1,4MB

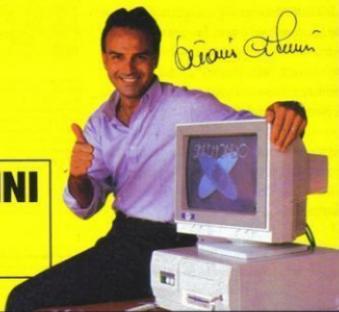
e per i numeri 4-5-6 in regalo anche gli astucci dei numeri 1-2-3

QUASI TROPPO VERE! LE AVVENTURE PIÙ AVANZATE. L'IDEA CHE RIVOLUZIONA IL MONDO DEI VIDEOGAMES.

Simulmondo Adventures vi offre ogni mese in edicola le avventure interattive dei vostri eroi **Diabolik** e **Dylan Dog.**
E da Gennaio avrete anche TEX!

- Grafica realistica, digitalizzata, animata, rendering, schermate dipinte a mano
- Personaggi intelligenti e aiuti ON LINE
- Audio PC speaker anche senza scheda e audio AD LIB
- Soundblaster e Soundblaster Pro (versione PC)
- Load e Save, mouse e tastiera.

DIABOLIK: a gennaio è in edicola il n. 5 **ORE PERICOLOSE**
DYLAN DOG: a gennaio è in edicola il n. 5 **LA MUMMIA**
TEX: a gennaio è in edicola il n. 1 **MEFISTO.**

ANTONIO CABRINI PER SIMULMONDO

Simulmondo s.r.l.
Viale B. Pichat 28/A - Bologna

http://www.old-computer-mags.com/

CD-ROM? YES!

Cosa può succedere quando un grande talento della musica rock progressive si impegna nella produzione della colonna sonora di un gioco per CDTV? I risultati non dovrebbero mancare: Rick Wakeman ha un'enorme esperienza nel campo della musica elettronica.

di Derek Dela Fuente

Il suo nome potrebbe non suonare molto familiare ai lettori più giovani, ma verso la metà degli anni '70 Rick Wakeman faceva parte del gruppo musicale degli Yes, e con la sua giacca di lamé argentato era considerato il miglior tastierista sulla scena rock.

Durante questi anni ha continuato a dare concerti con la sua band, miscelando pezzi di musica classica con composizioni rock, dimostrando così non soltanto il suo grande talento, ma anche la vastità del suo repertorio di tastierista.

Più di un anno fa vidi Rick ad una fiera di informatica e gli chiesi di concedermi un'intervista: non soltanto era uno dei miei idoli, ero anche curioso di sapere che cosa ci facesse lì. Dopo la pubblicazione dell'intervista molte case di software si resero conto, non soltanto che un grande artista rock si interessava di computer, ma che avrebbe anche voluto scrivere della musica adatta ai giochi. Qualche settimana dopo la Psygnosis mi chiamò e gli diedi il numero di telefono di Rick: il resto è storia.

Recentemente ho saputo che aveva appena concluso un progetto musicale per un prodotto CDTV/CD-ROM così sono andato a trovarlo per intervistarlo una seconda volta.

D: -Sembra che siano successe molte cosa dall'ultima volta che abbiamo parlato.

R: *-Sì, dopo che la Psygnosis mi ha chiamato mi sono recato nel loro ufficio di Liverpool diverse volte. Sono rimasto molto colpito da quanto sono cresciuti negli intervalli che intercorrevano tra una mia visita e quella successiva. L'ultima volta ci dovevano essere almeno 150 persone. Ero lì a vedere i programmatori creare intere nuove città dal nulla ed è arrivato il Project Manager e ha chiesto che venisse mostrata sullo schermo una nuova città. Ci volle circa un minuto e il PM chiese al programmatore perché ci avesse messo tanto tempo. Alla Psygnosis sono così professionali da cercare sempre di raggiungere la perfezione, anche quando altre persone penserebbero ragionevolmente di aver fatto il loro meglio.*

È stato molto interessante essere contattati dalle case di software, ma la Psygnosis possiede le capacità tecnologiche per creare qualcosa di più che non le solite quattro piste registrate da inserire nell'hardware per poi produrre la musica e gli effetti sonori.

Al nostro primo incontro rimasi sbalordito nello scoprire che sapevano molto di più, sulla mia musica, di quello che mi aspettavo. Sapevano che avevo composto le colonne sonore di alcuni film importanti, e non erano certi, per questo, che avrei acconsentito a impiegare il mio tempo e i miei sforzi in uno dei loro progetti.

Io credo fermamente che le console, i CD ROM, i computer siano il passo successivo, la grande espansione futura per l'industria musicale. È già un fenomeno di grandi dimensioni, ma ciò che è più importante è che diverrà ancora più grande in futuro, ed io desidero fare parte di quella che considero una sorgente inesauribile per un musicista professionista.

Ho scritto delle colonne sonore per delle produzioni cinematografiche quasi gratis; molto dipende dal progetto e dalle risorse disponibili. Posso lavorare per un compenso veramente basso se credo nel progetto, e questo ha risolto ogni problema per quanto riguarda la mia collaborazione al progetto di Microcosm.

Alla Psygnosis sanno perfettamente cosa vogliono da me: devo comporre nove o dieci minuti di musica per

Gli utenti Amiga sono da sempre abituati a immagini ray-tracing di altissima qualità. Dando un occhiata alle foto di questa pagina vi renderete conto, però, che una definizione di questo tipo applicata ad un gioco non si era mai vista. Potenza del supporto ottico.

Qui a fianco possiamo ammirare il veicolo all'interno del quale esploreremo il corpo del nostro sfortunato ospite. Chiunque abbia visto *Salto nel buio* o letto Viaggio Allucinante non fatcherà certo a riconoscere la struttura idrodinamica adatta a muoversi all'interno del flusso sanguigno. Anche in questo caso i riflessi metalici sono realizzati interamente in ray-tracing.

http://www.old-computer-mags.com/

ria: per me questo rappresenta un passo in avanti, come essere parte del proprio film personale...

Alla Psygnosis hanno una conoscenza del campo anni-luce distante dalla mia, ma sanno certamente come sfruttare l'esperienza personale dei loro collaboratori.

D: -Che cosa pensi dell'industria di software?

R: -L'industria musicale e quella del computer si stanno sicuramente avvicinando. La tecnologia fa progressi ad una tale velocità che è realmente difficile stare al passo con i tempi. Stavo pensando di chiedere a mia moglie un regalo al mio ritorno dalla tournée, non so ancora se un CDTV o un CD-ROM, ma sono comunque piuttosto affascinato dalla cosa. Ho intenzione di fare musica per l'industria informatica, e non vedo alcuna ragione per cui questo non possa entrare a far parte della mia vita. L'ideale sarebbe creare un mio studio personale in modo da poter far fronte a qualsiasi richiesta delle case di software.

L'industria dei giochi è più grande di quella video, eper alcuni versi anche di quella musicale, e rappresenta una grande sorgente di idee per un musicista: è il primo passo verso una fusione delle due industrie, ora separate, ed è molto stimolante.

Molto può dipendere da Microcosm, ed io non vedo, personalmente, come potrebbe non avere un grande successo: nonostante l'utenza non sia molto ampia, ha futuro. Penso che sia stato dovuto soprattutto ad una cattiva presentazione del prodotto e a scelte di marketing non adeguate. Non si può mettere una macchina del genere nel negozio all'angolo, di fianco all'ultimo modello di hi-fi, ed aspettarsi che il commesso sedicenne part-time sia in grado di spiegare al pubblico di che cosa si tratta. Il problema è che l'hardware è stato lanciato prima che venisse supportato da una decente biblioteca di software. Ho visto qualche prodotto, alquanto ridicolo, circa un anno e mezzo fa, ma le potenzialità sono tuttora inespresse, e in termini musicali ci troviamo di fronte a un media eccezionale.

Se una casa di software mi permettesse di lavorare per un anno su un programma di musica interattivo su CD, penso che potrei riuscire a creare il prodotto definitivo sull'argomento. Il CD offre un'interattività completa, con sequenze video, ecc. L'utente ha bisogno di poter porre delle domande ed avere delle risposte immediate e il CD-ROM può permettere tutto questo. Dovrebbe essere un programma diviso in nove livelli che offra la giusta gamma di varietà musicali.

L'interattività sarebbe assicurata dalle possibilità offerte dall'interfaccia Midi. Mi piacerebbe molto farlo... Richiederebbe tempo, lavoro e denaro, ma se qualcuno mi potesse fornire pieno supporto... Penso che avrei bisogno di un mese o due per finire la mia parte di lavoro, per poi passarla a un team di programmatori.

Questo è un progetto a cui sto pensando da tempo e credo sinceramente che questo programma potrebbe rappresentare qualcosa di speciale. La musica è un messaggio globale che non comporta problemi o barriere di linguaggio, e la gente, in Francia, in Italia, o anche in Brasile, potrebbe usufruirne tranquillamente.

Per definitivo intendo che i rudimenti musicali sono gli stessi, per cui una volta realizzato non sarebbe necessario nient'altro. Ci potrebbero essere degli 'update', tutto qui. Cambierei soltanto ciò che permetterebbe di rendere il programma utilizzabile dal maggior numero possibile di tastiere diverse. Avremmo sicuramente un ampia gamma di partenza, ma il programma potrebbe venire aggiornato regolarmente.

D: -I più giovani potrebbero non conoscerti affatto, quindi, effettivamente, avresti un nuovo pubblico a cui proporre la tua musica... Un pubblico di ascoltatori che potrebbe non ascoltarla...

R: -Oh, non ho mai pensato a questo aspetto della cosa. Ho pensato che la musica avrebbe la stessa qualità di un CD audio. Una delle cose che vorrei fare è creare un 'sistema totale'. Se, per esempio, in Microcosm ci sono dieci minuti di musica, potrei facilmente trasformarli in una colonna sonora di 55 minuti nello stesso modo in cui lavorerei per creare musica per CD, che poi potrei vendere in concomitanza con l'uscita del programma stesso. Se sei nel campo musicale, questa opportunità potrebbe farti volgere lo sguardo verso il CD ROM e viceversa.

D: -E come passi la tua musica alla Psygnosis? Tramite cassette?

R: -Il sistema è simile a quello usato nell'industria musicale, quando dobbiamo passare della musica allo studio per essere masterizzata su normali

il programma, e avrò terminato la mia parte entro la prima settimana di gennaio. I programmatori stanno lavorando alla sezione grafica, e, onestamente, quando ho visto il loro lavoro, pensavo che fosse già terminato... Invece mi hanno detto che hanno intenzione di aggiungere molti altri particolari.

Da parte mia, ho già perfettamente in mente il tipo di musica da comporre: scriverò tre sezioni e ho in mente alcuni suggerimenti riguardo ad altri commenti musicali che potrebbero essere inclusi.

Stiamo pensando a questa parte del progetto come alla colonna sonora di un film, piuttosto che alla musica di un gioco, anche perché le possibilità del CD sono molto maggiori. Non ci sono restrizioni di memoria sicuramente bisogno di un gioco su cui focalizzare la propria immaginazione, e Microcosm possiede le caratteristiche sonore e grafiche per questo scopo.

Devo dire è che nonostante ci sia qualche buon pezzo musicale nell'ambiente del software, la maggior parte è di qualità abbastanza scarsa, anche considerando le limitazioni delle macchine. Mettendo in piedi uno studio, potremmo utilizzare molti musicisti "esterni" e soddisfare così le esigenze specifiche dei videogiochi.

Per cambiare leggermente discorso, quando vidi per la prima volta un CDTV alla Commodore, rimasi molto sorpreso chenon avesse avuto il successo che si meritava, ma possiamo sperare che le cose cambino in

CD. Ho le apparecchiature necessarie nel mio studio, e funzionano come per la produzione di un disco.

Ho cercato di creare dei pezzi musicali fatti in modo che la gente lasci scorrere la colonna sonora e non sia continuamente tentata a premere il tasto ESC. L'introduzione, ad esempio, durerà circa tre minuti, e ci saranno certe altre sezioni che si potranno saltare facilmente, senza rovinare l'atmosfera del gioco o la continuità del tema musicale.

Ho anche intenzione di comporre altri pezzi di musica varia in modo che gli sviluppatori della Psygnosis abbiano un'ampio panorama sonoro di alta qualità da cui scegliere.

D: -Ci sono alcune case di software che fanno uscire, con il gioco, la colonna sonora su CD audio, ma fino ad ora non abbiamo visto dei prodotti eccezionali; tu che ne pensi?

R: - Credo che una cosa familiare venga accolta prima benevolmente e poi con disprezzo. Se la gente ascolta una canzone alla radio per molte volte, per quanto orribile sia, prima o poi arriverà ad accettarla, e la stessa cosa si può dire della musica su computer, poiché ogni volta che l'utente gioca viene martellato dallo stesso tema musicale. Solo in seguito diventa insopportabile. Capisco le ragioni delle case discografiche, ma la qualità del suono non è ancora al livello richiesto dall'industria musicale.

Ed è qui che il rapporto professionale tra me e la Psygnosis diventa davvero proficuo. Conosco tutti i programmi di applicazione musicale e non c'è alcun motivo per cui non potrebbero essere usati per una produzione su CD ROM. Capisco che non ci sia una grandissima richiesta per le colonne sonore, ma un certo pubblico c'è e spero di riuscire a fare una versione estesa su disco.

Riguardo al lato musicale, sarei molto fiero se la Psygnosis usasse il mio nome nelle campagne di vendita del gioco, che è poi stata una delle richieste dei nostri primi incontri. Sono fiero di fare parte di qualcosa di nuovo e all'avanguardia. Sarei un bugiardo se affermassi di aver capito tutto ciò che hanno in mente, ma è comunque molto eccitante. Non penso di poter afferrare nemmeno il 40% di quello che stanno facendo, ma sono affascinato, e alla Psygnosis mi hanno mostrato molte cose, spiegandomele con molta pazienza. Il cervello di un musicista è la metà di quello di una persona normale!

Quello di cui abbiamo bisogno è una casa di software che si accorga delle potenzialità di utilizzare musicisti. È il momento di cominciare a lavorare sul progetto di un programma per tastiere definitivo.

D: -Quali programmi usi?

R: -Uso, ovviamente, programmi come il QBase, ma naturalmente sono i miei bambini che usano il computer per giocare. Uno dei miei figli (che ha 6 anni) mi ha convinto a comprare un Game Gear. Penso che i programmi Storyteller siano eccellenti, così come la serie Fun School.

Certamente con tutti questi sistemi - CD-ROM, CD TV o CD-I - qualcuno particolarmente ingegnoso potrebbe realizzare un lettore universale: quando inseri-

Ecco una delle stazioni di scarico rifiuti in cui ci viene data la possibilità di cambiare il veicolo con cui ci spostiamo all'interno del corpo umano. Ogni tessuto, infatti, richiede un mezzo di spostamento appositamente studiato per la sua struttura.

sci il disco viene richiesto il formato di lettura che dev'essere usato. Sicuramente le differenze tra tutte le macchine non sono tali da rendere impossibile un simile progetto.

D: -Bene... Quali sono i tuoi progetti per il futuro?

R: -Come ho già detto voglio rimanere in questa industria. Abbiamo persino parlato di produrre un gioco creato attorno alla colonna sonora di "Viaggio al Centro della Terra", basato sull'omonimo libro di Jules Verne, che ho composto molto tempo fa. È soltanto un'idea, per ora, ma sarebbe sicuramente un grande gioco. Le sue potenzialità interattive sono sconfinate.

Derek De la Fuente

MICROCOSM - PSYGNOSIS

CD-ROM, CD TV E ALTRI LETTORI CD

Nello stesso istante in cui caricherete il programma vi renderete conto che la Psygnosis è un passo avanti rispetto al resto dell'industria. Il programma utilizza il "motore" frattale della Psygnosis e strumenti avanzati di animazione computerizzata per portare il giocatore direttamente dentro un'esperienza mozzafiato di divertimento su CD-ROM. Se ci può essere un programma capace di convincere un utente di PC ad acquistare un lettore CD, o che mostri appieno le potenzialità di un CDTV, questo è *Microcosm*.

Quando lo si guarda per la prima volta, *Microcosm* può facilmente trarre in inganno e far pensare alle più moderne tecnologie di ricerca medica. La EMI ha progettato e realizzato la più sofisticata macchina di ricerca all'interno del corpo umano, che permette di visualizzare gli organi da qualunque angolazione e catturare immediatamente delle immagini. *Microcosm* non sarà adatto per un medico professionista, ma rappresenta quanto più vicino si sia mai realizzato per permettere ad un videogiocatore di guardare all'interno di un corpo umano. È un gioco divertentissimo: se avete visto *Viaggio Allucinante*, il film in cui un uomo viene miniaturizzato dentro una specie di sottomarino, ed iniettato dentro il corpo di un'altra persona per curarla, potete capire di cosa si tratta esattamente. L'esperienza è molto simile e l'obbiettivo è lo stesso.

Lo stile del gioco è molto arcade; mentre sfrecciate nelle vene con il vostro mezzo dovete, ad esempio, evitare i globuli rossi e cercare di non strisciare contro le pareti, altrimenti la vostra energia verrà rapidamente risucchiata. È molto veloce, simile ad un vero viaggio, ogni sezione presenta un'ambientazione completamente diversa e muoversi attraverso i tessuti fibrosi per evitare gli anticorpi rappresenta un vero slalom.

Attorno al corpo ci sono delle stazioni di rifiuti in cui potrete cambiare veicolo (perché viaggiare nelle ossa non è la stessa cosa che scivolare negli organi interni). L'obiettivo è trovare le cause dei male e curare il paziente, e data la vastità dell'area da esplorare vi perderete di continuo: fortunatamente avete a vostra disposizione un pannello sonar che vi aiuta ad orientarvi. La vista è in soggettiva; la propulsione è velocissima, e certe sezioni del gioco possono essere paragonate ad una corsa automobilistica indoor ma con moltissimi ostacoli. Il gioco vi permette di avere una visuale completa del corpo, e trovare il tessuto incriminato o l'organo malato non è poi così semplice.

Usando l'equipaggiamento sofisticato a vostra disposizione dovete esplorare il mondo alieno del corpo del presidente anche per cercare di rimuovere uno strano dispositivo. L'interno del corpo è realizzato in modo estremamente accurato, e dovrete combattere contro le sue difese naturali (e non), e provare la vostra destrezza in un'esperienza unica. Raggiungere il cervello (luogo in cui è stato inserito il dispositivo) rappresenta un viaggio lungo e molto pericoloso. La presentazione del gioco è mozzafiato: mostra immagini quasi reali e molte di esse sono digitalizzate e manipolate con centinaia di sequenze di animazioni messe insieme per creare un effetto di movimento continuo.

Tutta la grafica è stata totalmente renderizzata, e la presentazione in 3D è priva di qualsiasi pecca. Sia l'idea del gioco che la sua realizzazione sono geniali, e, anche se possono sembrare ingannevoli, in realtà funzionano perfettamente. Il modo in cui è stata realizzata l'animazione significa vivere un viaggio continuo e privo di scatti, almeno fino a quando non urtate contro qualcosa! Un'altra caratteristica simpatica è il modo che ha il vostro mezzo di rispondere alle turbolenze del flusso sanguigno, rallentando come se si muovesse attraverso globuli di sangue coagulato. Se sbagliate percorso dovrete perdere molto tempo per recuperare la strada giusta per giungere fino al cervello!

La sequenza di introduzione ci regala subito una grafica superlativa, creando un'atmosfera mai vista prima in un gioco. È come guardare un film tipo *2001 Odissea Nello Spazio*, ma interpretando la parte del protagonista principale. Potrete scegliere tra diversi sottomarini e vedere i progressi del vostro viaggio sia in soggettiva che dall'esterno.

***Microcosm* presenta degli elementi di strategia e persino educativi, ma vi terrà incollati alla sedia tanto è emozionante.**

http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

K visita la Origin in Texas e scopre che dopo *Ultima VIII* potrebbe non esserci un *Ultima IX* ... Ecco perché...

Mondi del futuro

DI STEVE COOKE

IL MUSICISTA

Mentre Chris Roberts spinge al massimo lo stato delle arti grafiche, il musicista Dana Glover sta facendo lo stesso con l'arte del rumore. Glover è un pezzo grosso nel mondo della musica cinematografica - ha scritto le colonne sonore per molti film di cassetta, tra cui alcune sequenze in "Robocop 2". Ora sta volgendo il suo talento verso una nuova generazione di colonne sonore per i computer giochi - vitali per qualunque futuro titolo della Origin su CD.

"Voglio tenermi alla larga dalle solite musichette dei videogiochi. In *Serpent Isle*, invece di un continuo e irritante motivetto, abbiamo optato per una colonna sonora più di ambiente", dice. Glover e il suo team alla Origin hanno dovuto spendere mesi nello studiare le possibilità della musica interattiva, in particolare il problema di come passare in modo efficace da un motivo all'altro a seconda dei comandi del giocatore. "Passare da un motivo all'altro in modo fluido è una cosa nuova", dice Dana, mentre ci fa ascoltare alcune delle colonne sonore di *Strike Commander*. Queste nuove possibilità consentono di combinare la musica con l'azione in modo perfetto e fanno la differenza in un gioco.

Sempre che abbiate una scheda sonora, ovviamente. E dovreste fare in modo che sia una Roland MT32. "Usiamo questa scheda al massimo", dice Dana. "Possiamo cambiare il riverbero al volo, usare voci customizzate... Se provassimo a farci qualcosa di più, probabilmente esploderebbe!"

Dana è entusiasta dell'idea di un *Ultima* su CD. "Sarà possibile avere della musica realmente naturale", dice e poi, dopo una pausa, afferma con bramosia: "Voglio dire... VERA musica!!". Non vediamo l'ora.

IL PRODUTTORE

È facile indovinare che la direzione in cui stanno andando i giochi di Ultima sia in parte dovuta al background del produttore Warren Spector. "I film sono la mia vita", dice. "Sono uno studioso di storia del cinema, ed è naturale che questo interesse si rifletta nei giochi che produco." Nonostante le qualità tecniche dell'attuale vista dall'alto usata nei giochi di Ultima, Warren è scettico. "Non tutti possono rapportarsi alla vista dall'alto", dice, "ma il livello di dettaglio è incredibile. Se lo si combina con la visuale di Underworld, siamo molto vicini ad offrire al giocatore un incomparabile grado di coinvolgimento, insieme con un punto di vista quasi reale".

Austin, Texas, è una città piena di mille cose. È assolata, sospesa sulle rive di un magnifico lago, poco costosa e piena zeppa di musicisti, bar dove suonano blues e ristoranti TexMex. È anche la città dove vivono due *nerd* che credono di poter conquistare l'intero universo dei videogiochi.

A dire il vero, ne hanno già conquistato un bel po'. La maggioranza di noi potrebbe nominare senza problemi i nomi di un paio di giochi di Chris Roberts e Richard Garriott. *Wing Commander* di Roberts aprì il fuoco sul mondo dei simulatori di volo e combattimento per PC e abbatté ogni tipo di concorrenza grazie a grafica e giocabilità superbe. Richard Garriott, nelle vesti di Lord British, ci rimpinza con i GdR di *Ultima* dal 1979.

Ma i due ora hanno in cantiere qualcosa di molto più grosso. Mentre *Strike Commander* continua a venir posticipato (originariamente era previsto per l'inverno 1991, ora dovrebbe uscire nel marzo del 1993) e *Underworld II* offrirà più o meno le stesse cose del primo ma fatte meglio, Chris e Richard stanno già guardando avanti, a *Ultima X* e al dominio totale del mondo conosciuto.

Primo, organizzare le proprie forze. Dei 170 dipendenti della Origin, 140 lavorano a tempo pieno per il reparto sviluppo. Si tratta forse della più alta concentrazione di programmatori e designer al mondo. Questa è probabilmente la ragione per cui la Electronic Arts, che non ha molti pro-

grammatori interni, ha comprato la Origin un paio di mesi fa.

Secondo, decidere la strategia. Ora che la Origin è parte della Electronic Arts, Richard e Chris stanno pensando di far diventare la EA parte della Origin. Scusa, puoi ripetere?..."Lo sviluppo dei prodotti," dice Richard, "determina la direzione in cui si muove una società. E noi siamo ora la principale divisione di sviluppo prodotti della EA". Lord British è convinto che la coda Origin si mangerà presto il cane EA.

Ciò significa che nell'immediato futuro la Origin potrebbe diventare il team di sviluppo di software più potente del mondo. Questo perché la EA è coinvolta nello sviluppo della vituperata (si fa per dire) macchina CD col nome in codice di Opera o 3DO. Nel caso abbiate vissuto su Marte negli ultimi mesi, si tratta della fantastica macchina che verrà (pare, si mormora) lanciata verso la fine dell'anno da una società formata da Warner Brothers, Matsushita ed Electronic Arts. Avrà un sistema CD super potente e un mucchio di altre cose meravigliose, tra cui la possibilità di comunicazione via satellite, il che significa che gli *Ultima* del futuro potrebbero essere una vera esperienza multigiocatore a livello mondiale.

Infine, scegliere le armi. E la Origin non fa misteri a riguardo. L'arma del futuro è una sofisticata versione del sistema di *Underworld*, il quale già dà una visuale in prima persona a 360 gradi con un ragionevole livello di dettaglio. "È il futuro dei giochi", afferma il produttore di *Ultima* Warren Spector. Significa che è anche il futuro di *Ultima*? Mentre risponde a questa domanda, gli occhi di Warren brillano. "Aspetta fino a Ultima X", suggerisce, "e nel frattempo lascia che ti dica che questo... (indica uno schermo che mostra una sequenza da *Underworld II*)... è quello che voglio fare per il resto della mia vita."

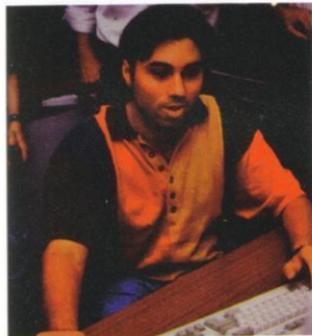
Le ipotesi sul futuro di *Ultima* sono state suggerite esplicitamente da diversi programmatori durante la nostra visita alla Origin. Proviamo a leggere nella sfera di cristallo... *Ultima VII The*

(Sopra e a destra) La Origin sta rivelando un maestria fuori dal comune nel disegnare immagini a 256 colori. Guardate l'interazione di luci e ombre in queste immagini di *Privateer*.

(Sotto) Alcuni tirapiedi attendono, davanti alla casa di Lord British, che il loro destino si compia. Ogni due anni, in occasione di Halloween, Richard Garriott spende fino a 80.000 dollari per addobbare la sua casa e installare laser e effetti speciali di ogni tipo. Lo scorso 31 ottobre, Richard ha dato vita alla storia di *Ultima VII The Black Gate* con 150 attori che interpretavano le scene del gioco, coinvolgendo i terrorizzati ospiti provenienti da tutto il mondo.

http://www.old-computer-mags.com/

(Sopra) *Underworld 2* già sembra molto più convincente del precedente, che era già di per sé un grande gioco.

(A destra in alto) *Ultima VII The Serpent Isle*, il seguito di *The Black Gate*, ha già un aspetto incredibile, anche se il gioco utilizza la stessa tecnologia. (A destra in basso) *Privateer* usa una versione avanzata della tecnologia di *Wing Commander II* per presentare una serie di sequenze animate che hanno dell'incredibile.

(Sopra) Chris Roberts si entusiasmava nel dimostrarci *Strike Commander*. Noi ci siamo entusiasmati nel vederlo.

(A destra) Per l'inizio del 1993 è prevista l'uscita del programma salvaschermo della Origin. Include centinaia di opzioni di visualizzazione, tra cui diverse schermate grafiche di alcuni dei migliori giochi della Origin. Verrete sopraffatti da immagini che vanno dallo stravagante al drammatico. Un "must" per tutti coloro che non sopportano gli schermi bianchi...

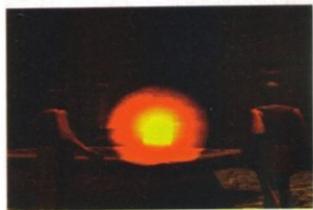
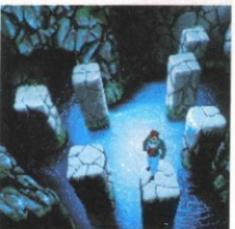
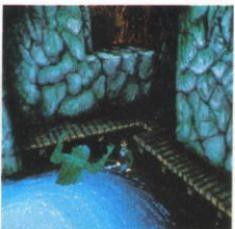
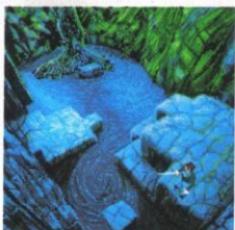
Serpent Isle uscirà tra breve. Ha la stessa visuale dall'alto di *The Black Gate*, ma con alcune migliorie del sistema a icone e uno scenario più grande.

Ultima VIII è già in fase avanzata e uscirà verso la fine del 1993 o, al più tardi, all'inizio del 1994. La ragione per fare due versioni di *Ultima VII*, dice Richard, è che "ciascun nuovo *Ultima* per tradizione introduce un enorme balzo tecnologico". *Ultima VIII* sarà, a quanto ci hanno detto, una completa riprogettazione del sistema di *Ultima*. Ma non userà un punto di vista alla *Underworld*: combinerà, invece, alcune delle lezioni imparate lavorando su *Strike Commander*, insieme a un vasto miglioramento della tradizionale meccanica di gioco di *Ultima*.

Ultima IX, la cui uscita al momento è prevista per l'inizio del 1995, sarà probabilmente il primo *Ultima* basato sul nuovo sistema a 360 gradi, ma il team della Origin pensa che il sistema sarà così rivoluzionario che dovrebbe realmente essere il primo *Ultima* a due cifre... il numero 10 della serie. Che fare? "Hmm, forse salteremo a pié pari *Ultima IX*", meditava a voce alta un divinatore della Origin.

Qualunque cosa succeda, visto che *Ultima VII The Serpent Isle* già richiede spazi enormi sull'hard disk; visto che il sonoro diventa sempre più importante; visto che il realismo grafico alla Chris Roberts influenza continuamente il mondo di Britannia; e visto che entro l'anno è previsto il lancio di una macchina CD spaventosamente potente da una società associata con la EA... beh, come vi aspettate che sia *Ultima X*?

Noi abbiamo qualche idea. Primo, crediamo che ci sarà un *Ultima IX*. Avrà un ambiente a 360 gradi e sarà un gioco incredibile. *Ultima X*, ad ogni modo, farà restare tutti a bocca aperta e giustificherà completamente la sua condizione di gioco a due cifre. Sarà il primo *Ultima* ad essere disegnato per CD, con dettagli grafici che faranno sfigurare il meglio dei giochi odierni, con sonoro e parlato reali, con un ambiente completamente interattivo a 360 gradi e la capacità di funzionare in rete, e girerà sulla macchina 3DO o sulla tanto chiacchierata macchina gioco della Sony la cui uscita è prevista "prima di quanto si possa pensare".

Ma quel che più conta, e che K può rivelare in esclusiva, è che la Origin ha due designer di realtà virtuale che stanno già lavorando a tempo pieno sul progetto di *Ultima X*. Il gioco dovrebbe avere una interfaccia grafica in realtà virtuale, possibilmente con dei driver per casco e guanti. "Sarà l'esperienza di realtà virtuale più interattiva mai creata," afferma un entusiastico scagnozzo della Origin, che probabilmente non avrebbe dovuto parlarne per niente, quindi gli evitiamo di trovarsi in imbarazzo e teniamo segreta la sua identità. Ma tenete d'occhio queste pagine se vorrete saperne di più.

UN INCUBO VIRTUALE INTERAMENTE IN 3D

Derceto. Il nome di questa dimora sinistra incute terrore. Si dice che essa sia posseduta da forze malefiche. Decisi a scoprire la verità, vi arriverete a notte fonda. Il vostro coraggio vi onora, ma non dimenticate che una volta varcata la soglia di Derceto vi troverete completamente soli... soli nelle tenebre.

Interamente realizzato in tecnica 3D, *Alone in the Dark* vi trascina nell'universo inquietante di H.P. Lovecraft, il celebre scrittore di racconti di fantascienza.

I personaggi e gli oggetti, in completa prospettiva 3D, sono animati in tempo reale, fatto che conferisce loro un'incredibile fluidità di movimento. Scoprite gli scenari da angolazioni diversi, a seconda della posizione del vostro personaggio; grazie a questo effetto quasi cinematografico aggiungerete un tocco di realismo terrificante alla scoperta di questo mondo sovrannaturale. Esplorate ogni stanza alla ricerca degli indizi. Raccogliete i preziosi oggetti che troverete... e le armi. Perché nelle tenebre di Derceto dovrete affrontare le creature più infernali e malefiche.

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA C.T.O.

PROVE SU SCHERMO

Siete pronti per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

CONFRONTA E CONTRASTA Un punto di riferimento costante: il gioco viene confrontato con il titolo che più gli si avvicina, o con il film o coin-op da cui è stato tratto.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno Intellettuale (QI) richiesto e il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE

PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

AVVENTURA ARCADE

GODS (Renegade)

Non è molto sofisticato se lo si confronta con i suoi concorrenti (*Prince of Persia* e *Rick Dangerous*); eppure il gioco di piattaforme dei Bitmap Brothers offre atmosfera, azione e una presentazione grafica senza precedenti. Indubbiamente un vincente.

GIOCO DI RUOLO

ULTIMA VII (Origin)

Il GdR totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. Lord British ha ancora una volta superato sé stesso - e non solo in senso metaforico, visto che *Ultima Underworld* era il vecchio K-Parametro!.

SPORT

SENSIBLE SOCCER V.1. 1 (Renegade)

La ragione primaria dell'uscita in ritardo di K ogni mese. Non solo la migliore simulazione calcistica mai realizzata ma uno dei più bei giochi di tutti i tempi.

STRATEGIA

CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Eta della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)

Guy Threepwood ritorna nella nuova avventura cucinata per lui da quei pazzi californiani della Lucasfilm. Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafica e sonoro senza precedenti.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Impressionante.

PICCHIADURO

IK+ (System 3)

Una versione migliorata ed aggiornata del classico della Sustem 3, *IK+* di Archer MacLeans è da tre anni in classifica e ancora nessuno è riuscito ad insidiarne il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO

FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA

POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO

TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME

SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il SNES è arrivato anche in Italia, questo grande classico sarà disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

3D Construction Kit	*Domark/Incentive Sft.*
A320 Airbus	*Thalion*
An American Tail	*Capstone*
Ancient Art of War in the Skies	*Microprose*
Armour Geddon	*Psygnosis*
AV-8B Harrier Assault	*Domark*
BC Kid	*Hudson Soft*
Bill's Tomato Game	*Psygnosis*
Catch'em	*Prestige*
Contraction	*Mindscape*
Cool World	*Ocean*
Daughter of Serpents	*Millenium*
F15 III	*Microprose*
Front Page Football	*Dynamix*
Hi-Blaster	*Proxxima*
Incredible Machine	*Sierra*
Joe & Mac	*Elite*
Lethal Weapon 3	*Ocean*
Mario is Missing	*Mindscape*
Maximum "Comanche" Overkill	*Novalogic*
Nathan Never	*Genias*
Pango	*Proxxima*
Premiere Manager	*Gremlin Graphics*
Sherlock Holmes	*Microprose*
Sim Life	*Mindscape*
Sonic 2	*Sega*
Spelljammer	*US Gold/SSI*
Street Fighter 2	*US Gold*
Super Cauldron	*Titus*
Task Force	*Microprose*
Tearaway Thomas	*DMI*
The Chaos Engine	*Renegade*
The Humans	*Mirage*
Trivial Pursuit	*Domark*
Ugh!	*Playbite*
Wing Commander	*Mindscape*
Wordtris	*Spectrum HoloByte*
WWF2 European Rampage Tour	*Ocean*
Zyconix	*Accolade*

 http://www.old-computer-mags.com/

The CHAOS ENGINE

Sono sicuro che molti di voi, dopo aver letto l'anteprima del numero di ottobre, avranno cominciato ad attendere l'uscita di questo *The Chaos Engine* con grande interesse, assillando più d'una redazione per chiedere informazioni sulla data di uscita.

Bisogna proprio dire che tali - forse eccessive - attenzioni trovano ampia giustificazione nel constatare, adesso che il nuovo prodotto dei Bitmap Brothers è finalmente giunto in redazione, che si tratta proprio di un signor gioco, tanto che non solo conferma tutte le aspettative, ma si spinge addirittura oltre. Cerchiamo quindi di analizzare questo successo...

La trama di The Chaos Engine, come i più arguti di voi avranno già intuito, gravita attorno a una misteriosa macchina del male, creata da tale Baron Fortesque, uno scienziato al solito non molto sano di mente al cui controllo il marchingegno è ben presto sfuggito. Manco a dirlo, la "macchina del caos" ha perciò provocato uno squarcio nei tessuti spazio-temporali, permettendo a delle oscure forze ultraterrene di infestare la ricca dimora dell'inventore, una villa in stile vittoriano decisamente vasta con tanto di giardino e dependance varie annesse e connesse. E, naturalmente, tocca a noi l'arduo compito di eliminare il maligno dalla zona, sterminando i vari mostriciattoli e le altre amenità generate dalla macchina e distruggendone la causa prima: il frutto della folle mente di Baron Fortesque (la "Chaos Engine", no?).

Ovviamente The Chaos Engine dà il meglio di sé quando si gioca in due

Ora, visto che un incarico di questo tipo non lo si riceve tutti i giorni, sarà bene affidarsi a due veri duri che non si facciano troppi problemi a blastare a destra e a sinistra. Ed ecco infatti che nella presentazione del gioco, accompagnati da un ottimo tema musicale introduttivo, ci vengono illustrate le schede dei sei personaggi - il brigante, il gentiluomo, il predicatore pazzo, il marinaio, il teppista ed il mercenario - tra cui dovremo poi scegliere la nostra coppia di paladini dell'ordine. Coppia in ogni caso perché, nonostante sia possibile giocare insieme a un amico, se manca il secondo giocatore umano egli viene rimpiazzato dal computer, che gestisce autonomamente il nostro compagno d'avventura. Ovviamente The Chaos Engine dà il meglio di sé quando si è in due, ma l'alternativa fornita dal personaggio controllato dalla CPU è davvero valida e ben realizzata, soprattutto nelle fasi di gioco più impegnative ed intricate, fasi che - come scoprite da soli ben presto - non tardano a presentarsi.

Fin dal principio, dal primo dei quattro scenari di gioco (ognuno a sua volta composto da quattro sottolivelli), infatti, ci si rende conto che non sarà cosa facile completare questo nuovo titolo della Renegade: il primissimo livello vi sembrerà facile, ma in realtà costituisce una sorta di antipasto, di assaggio, di quella che è la reale consistenza e difficoltà di ciò che ci attende più avanti.

Dunque, visto che ci si prospetta un lungo e sicuramente non lineare cammino, assume una rilevanza non trascurabile la scelta dei due personaggi. Ciascuno dei campioni di cui sopra, infatti, possiede determinati pregi (e naturalmente difetti) che possono differire anche di molto da quelli degli altri. I parametri riportati per ognuno di essi sono fondamentalmente quattro: abilità generale, energia, velocità e intelligenza (quest'ultima vale solo per i giocatori controllati dal computer, perché della vostra i programmatori si sono rifiutati assolutamente di occuparsi!). Di queste, comunque, quella più importante è l'abilità generale, dato che essa determina i valori massimi raggiungibili di energia e di velocità: se aumenta la prima anche le altre due caratteristiche saranno più elevate e viceversa. Ogni personaggio ha poi un particolare tipo di arma speciale: c'è chi ha le bombe molotov, chi la dinamite, chi la mappa del livello e così via per ciascuno di essi. È importante sottolineare che quando si gioca da soli, cioè con la CPU che controlla il nostro

Questi marchingegni sembrano decisissini a farci la pelle...

nibile, da una zona più vantaggiosa nel livello successivo.
Il tragitto che ci porta ai nodi e successivamente all'uscita non è mai uno solo: esistono diversi percorsi alternativi, anche se spesso ci sono dei passaggi obbligati comuni a tutte le vie percorribili. In questo contesto si inserisce la presenza delle chiavi argentate, che aprono passaggi utili e talora indispensabili per il completamento di un livello. Per la verità abbastanza frequentemente si trovano anche delle chiavi dorate, non strettamente necessarie, ma sicuramente molto vantaggiose, dato che rivelano accessi a zone dapprima celate ai nostri occhi dallo scenario e facilmente ricche di bonus e power-up di vario genere.
Altri passaggi segreti sono nascosti dalla grafica dei fondali, motivo per cui non fa mai male cercare di infilarsi tra gli alberi o tra le grate o ancora sparare all'impazzata sperando di individuare una porta nascosta. Erich Matthews - il game designer - sottolinea che comunque ci sono sempre degli elementi grafici (come ad esempio la mancanza di ombre in caso di muri fittizi) che ne segnalano la presenza, ma temo siano in pochi ad avere un occhio tanto attento e vigile quando il problema è quello di liberarsi di torme di nemici

alleato, starà a noi decidere quando sfruttare la nostra arma speciale e quando quella del computer: questa è l'unica occasione in cui si hanno a disposizione due diverse arme speciali, poiché di norma ne è consentito un solo tipo per giocatore.
All'inizio del gioco la potenza di fuoco delle armi è davvero molto limitata, ed occorre colpire più volte i nemici per farli fuori. Fortunatamente, in ogni caso, è possibile trovare e raccogliere dei power up o in alternativa acquistare un maggiore forza distruttiva alla fine del secondo e del quarto livello di ogni scenario, da dove si accede ad una sorta di negozio situato miracolosamente nel bel mezzo della villa. Ma prima di parlare di questa sezione di The Chaos Engine sarà meglio spiegare un po' la struttura della fase di gioco vera e propria, quella di azione pura.
I Bitmap Brothers, per questo loro nuovo prodotto, hanno preferito uno scrolling multidirezionale ed un'inquadratura della scena di gioco dall'alto, con visione del campo di battaglia alla Ultima VII o alla Alien Breed, se preferite, anche se l'angolo che la visuale forma con il terreno non è di 90 gradi esatti, in modo da creare un maggior senso di profondità, reso indispensabile dalla presenza di fortificazioni e piattaforme varie, a cui si accede tramite delle scale.
L'obiettivo principale di ogni livello è quello di raggiungere l'uscita, per poter procedere nella devastazione completa di ogni parte della villa e delle proprietà ad essa adiacenti. Spesso esiste più di una porta di accesso al livello successivo, ma all'inizio tutte le uscite sono inesorabilmente chiuse. Per aprirle è necessario attivare un certo numero di nodi elettrici, cioè degli speciali interruttori a forma di totem, la cui ricerca e conseguente attivazione (che si effettua sparandogli contro) risulta quindi indispensabile ai fini del gioco, esattamente come trovare le semplici uscite dal livello in cui ci si trova.
Va detto che, benché vi sia un numero minimo di nodi da attivare per aprire la prima via di accesso al livello successivo, può essere vantaggioso continuare ancora un po' ad esplorare i dintorni della zona, sia per accaparrarsi eventuali ulteriori tesori che per tentare di individuare e distruggere qualcun altro degli importanti interruttori e poter così cominciare, sfruttando la nuova uscita dispo-

confronta & contrasta

Uno dei maggiori meriti dei Bitmap Brothers è sicuramente quello di essere riusciti ad unire nel loro nuovo gioco elementi di generi differenti: c'è veramente un po' di tutto in *The Chaos Engine*, e ciò richiederebbe diversi confronti con altri prodotti. Abbiamo comunque scelto, tra i tanti, *Gods*, per le avventure dinamiche, e *War Zone* per gli sparatutto in stile *Commando*. Bene, il nuovo gioco della Renegade è sicuramente superiore ad entrambi per svariati motivi, primo tra tutti una realizzazione tecnica da manuale con una cura davvero pregevole per i dettagli. Gli elementi avventurieri (trabocchetti e cose del genere) di *The Chaos Engine* sono forse più semplici di quelli di Gods ma, in compenso, c'è un'azione ed una velocità realmente entusiasmante. Quanto a War Zone, beh, il prodotto della Core viene addirittura surclassato su tutti i fronti dalla netta superiorità di questo eccellente frutto dell'esperienza dei Bitmap Brothers, programmatori e designer che si sono decisamente superati in questa realizzazione. E Gods, infatti, a lungo K-Parametro da loro firmato, cede il passo - e la corona - alla netta superiorità di *The Chaos Engine*.

(Sopra) Questi mostriciattoli da quattro soldi sembrano proprio convinti di potersi sbarazzare di noi: non ci resta che dimostrargli il contrario!!!

(In alto a destra) Beccati questo, fetente che non sei altro! Ehm... scusate, mi sono lasciato trasportare dall'azione di *The Chaos Engine*!

(A lato) Ecco la scheda del nostro personaggio.

The CHAOS ENGINE

Fin dai tempi di *Gods*, i Bitmap Brothers ci propongono giochi risolvibili in modi diversi, oltre ad essere dannatamente divertenti. *The Chaos Engine* ripropone questi filone con l'aggiunta di nuovi elementi. Ecco qua la mappa del quarto livello del primo mondo: dovrebbe consentirvi di cominciare a giocare senza troppi problemi. In caso contrario, aspettate la soluzione in uno dei prossimi numeri di K.

Una chiave dorata: prendendola si possono esplorare zone segrete del livello particolarmente ricche di tesori e monete varie. Le chiavi argentate, invece, sono fondamentali per giungere alla conclusione del livello, poiché "aprono" la via verso l'uscita.

La stellina è un power up di grande utilità: in pratica fornisce ad entrambi i personaggi del team il massimo armamento disponibile, anche se soltanto per pochi secondi. Corrisponde all'incirca al Super Nashwan di *Xenon II Megablast*

Questo mostro non è un avversario particolarmente ostico, ma procedendo nel corso dell'avventura se ne trovano alcuni veramente tosti. Un ottimo metodo per sbarazzarsene con facilità è quello di rifugiarsi dietro ad un angolo riparato ed aprire il fuoco non appena il nemico si fa sotto.

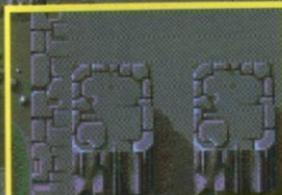
Questo nodo ha anche la funzione di teletrasportatore: dopo averlo attivato vi ritroverete in un'altra zona del livello.

Wow, quante monete! La ricerca di denaro e tesori vari rappresenta una componente fondamentale di *The Chaos Engine*, visto che vi permette di incrementare l'equipaggiamento e le qualità del vostro personaggio, una volta giunti alla fine del secondo e del quarto livello di ogni mondo, da dove si può accede al fornitissimo negozio.

http://www.old-computer-mags.com/

Questo nodo sarebbe veramente difficile da raggiungere. Per fortuna, per attivarlo è sufficiente spararagli contro, anche con la semplice arma standard in dotazione dall'inizio.

Il simbolo dello yin e yang rappresenta il punto da cui si riparte nella malaugurata ipotesi che entrambi i personaggi perdano la vita. Infatti se un solo giocatore esaurisce la propria energia non ricomincia subito la partita, ma rientra in gioco solo quando il compagno raggiunge il simbolo successivo. Semplice, no?

Gli ultimi due nodi di questo livello: un ultimo sforzo e vi lascerete alle spalle il primo mondo di *The Chaos Engine*.

E qui donde si passa? Facile, basta sparare come dei dannati al blocco di sinistra per eliminare l'ostacolo che ci preclude l'accesso alla zona conclusiva del livello. Più in generale, conviene sempre tentare di aprirsi un varco nello scenario con l'ausilio delle armi: se la cosa non funziona non è un dramma, e comunque non avete proprio niente da rimetterci!

Questo power up incrementa la potenza di fuoco del vostro armamento di serie. Non c'è bisogno di essere dei geni per capire che raccoglierlo è di vitale importanza ai fini del gioco.

Qui inizia il quarto livello del primo mondo: ci sono due punti di partenza diversi a seconda dell'uscita che avete utilizzato per per lasciare il livello precedente. Infatti, esiste quasi sempre più di una porta per proseguire nel gioco. I più curiosi - ed "esplorativi" - di voi se ne renderanno conto molto presto.

Questi marchingegni alieni ci sparano in continuazione. L'unico modo per liberarsene è quello di ricambiare la cortesia, sbarazzandosene con una sana bomba a mano. Infatti la nostra arma "normale" spara soltanto ad altezza uomo e non ci consente perciò di indirizzare verso l'alto o verso il basso il nostro fuoco.

AIUTO Raccogliere determinati oggetti non sempre dà esito positivo: spesso e volentieri, infatti, un'azione di questo tipo determina effetti collaterali poco piacevoli, quale, per esempio, l'apparizione di nemici.

Mai avere paura di verificare di persona la consistenza dei fondali: sparare alla rinfusa spesso dà risultati insperati, tipo l'apparizione di un passaggio nascosto o cose del genere.

Lo scenario è di solito assolutamente innocuo, ma ci sono delle eccezioni: provate un po' a sperimentare l'effetto del getto di vapore di alcuni macchinari presenti nel secondo livello e poi ne riparliamo!!!

Ecco qua i protagonisti di *The Chaos Engine*: ognuno di questi personaggi ha carattestiche proprie: abilità, energia e velocità di movimento; l'intelligenza, invece, ha lo stesso valore iniziale per ciscuno di essi. Ricordate però che quest'ultima qualità vale soltanto se si gioca da soli, ed è quindi il computer ad accoparsi della gestione del nostro compagno di avventura. Anche il tipo di armamento varia da personaggio a personaggio: il mercenario, per esempio, ha a sua disposizione un arsenale da far paura ad un incursore della marina! Certo che il pure il ceffo qui a lato sembra dotato di un notevole armamento, a cui va aggiunta una cattiveria senza eguali tra i suoi colleghi. E' importante sottolineare ancora una volta che è possibile incrementare le qualità del personaggio ed il suo arsenale, spendendo tutto ciò che si è riusciti ad arraffare nel corso del gioco, nei "negozi" che trovate alla fine del secondo e del quarto livello di ogni mondo.

non esattamente concilianti nei nostri confronti. Questione di punti di vista... e di diottrie, soprattutto!

Comunque non c'è troppo da preoccuparsi perché il negozio, come già accennato, è sempre lì che vi aspetta, se solo ce la fate a raggiungerlo. Questa sezione di The Chaos Engine è assolutamente fondamentale per poter procedere negli stadi più avanzati del gioco, quando orde assatanate di mostri sembrano proprio non darci tregua. Il fatto è che per comprare occorrono almeno un po' di quegli strani elementi chiamati soldi, assioma da cui nasce spontaneo il quesito: ma io dove li prendo? Ma dai nemici che fate fuori, naturalmente! Ogni nemico, infatti, nasconde una moneta d'oro o d'argento o, in casi eccezionali, un tesoro, a cui corrisponde un quantitativo di denaro.

I Bitmap Brothers hanno tirato fuori dal cilindro un programma senza dubbio al di sopra della concorrenza, per giocabilità e realizzazione tecnica

Alla fine di ogni livello, poi, viene presentato un resoconto della vostra performance distruttiva: c'è la percentuale di completamento (si può aver raggiunto l'uscita ma aver magari trascurato qualche avversario o abbandonato al suo destino inestimabili fortune) globale del team (o, per usare un termine caro agli amanti dei GdR, del party) e quelle relative a ciascuno dei due personaggi. Queste ultime due sono particolarmente importanti, perché, se i giocatori (umani, evidentemente) sono due, determinano la spartizione del malloppo: chi ha fatto più punti incassa di più ed avrà più dindi da spendere nel negozio.

Non è difficile comprendere che questo aspetto della struttura del gioco è assolutamente fondamentale, nonché assolutamente innovativo: non basta raccogliere il denaro e lasciare il "blastamento" al compagno, appropriandosi del frutto del suo lavoro, ma occorre impegnarsi al massimo in ogni istante, pena un equipaggiamento scadente nel livello successivo.

Nel negozio - a patto che se ne abbiano le possibilità economiche, ovviamente - si possono acquistare vite extra, sia per sé che per il compagno (in caso egli sia definitivamente deceduto e non abbia denaro sufficiente per comprarsene una da solo), nuovi tipi di armi speciali o aumentare il numero di quelle selezionate (ricordate che nell'affrontare un livello è consentito fare ricorso ad un solo tipo di esse). Inoltre si può incrementare ogni aspetto degli attributi del proprio personaggio: l'abilità generale, l'energia, la velocità del personaggio, la potenza di fuoco, l'intelligenza del compagno gestito dalla CPU.

A proposito di quest'ultima va detto che se nelle fasi iniziali questa è davvero scarsa, tanto da far apparire il personaggio controllato dal computer come un vero e proprio sprovveduto, procedendo nel corso dell'avventura, se si ha la voglia di investire capitali (quando si gioca da soli siamo noi stessi a decidere la ripartizione del bottino tra i due personaggi) in intelligenza artificiale del nostro collega, egli si può ben presto rivelare un abile e utilissimo alleato. Peccato che da principio proprio non lo sia; anzi, alle volte, personalmente, mi dava quasi fastidio averlo di mezzo e dovermi, in un certo senso, curare di lui, dato che mi seguivano in pratica pedissequamente.

Fin qui la descrizione di The Chaos Engine: ora proprio non ci resta altro da fare che tesserne le lodi, vista l'ottima impressione che ha fatto non solo al sottoscritto, ma anche a tutti quelli che l'hanno provato qui in redazione. Sebbene io sia piuttosto restio a sbilanciarmi troppo nel giudicare un prodotto, anche se di buona qualità, non si può proprio fare a meno di constatare ed ammettere che i Bitmap Brothers hanno tirato fuori dal cilindro un programma senza dubbio al di sopra della concorrenza per giocabilità e realizzazione tecnica.

La grafica, innanzitutto, è di ottima fattura. Grande cura è stata posta nella realizzazione di mille particolari, oltre che nella creazione di tantissimi mostri diversi. Ce ne sono almeno sette o otto per ogni scenario, ciascuno con le proprie caratteristiche (agilità, velocità, potenza di fuoco, ecc.) e le proprie meravigliose animazioni. Per esempio mi hanno molto colpito le mani giganti, poste all'interno della villa: le si vedono camminare sulle dita esattamente come se fossero dei ragni, con la stessa velocità e la stessa silenziosa eleganza.

Il sonoro, poi, è davvero fantastico. Ci sono tantissimi temi musicali che si avvicendano col passare dei livelli, e sono tutti davvero ottimi. Alla Renegade hanno poi studiato un sistema che non solo ricorda il sistema Imuse della LucasArts, ma probabilmente lo migliora anche: in particolari situazioni il tema musicale non cambia di colpo né viene semplicemente sottolineato con un aumento dell'intensità, ma il nuovo moti-

(A lato) Abbiamo completato il livello, e questa piacevole ed utilissima schermata ci illustra i risultati della nostra performance di blastamento. Occhio alle percentuali riguardanti il lavoro compiuto da ognuno dei due componenti del party, perchè sono esse a determinare la spartizione del bottino.

(Sotto) La mamma non vi ha insegnato che non sta bene tirare bombe a destra e a manca?

Non sarebbe facile raggiungere quel nodo! Per fortuna è sufficiente sparargli.

vo viene mixato all'altro in modo che non si senta nessun tipo di stacco tra i due.

Ma è sicuramente la giocabilità il pezzo forte di The Chaos Engine. I Bitmap Brothers hanno riposto grande attenzione nella pianificazione dei livelli di gioco: il primo è davvero corto, mentre l'ottavo, ad esempio, è spaventosamente vasto, oltre che estremamente ricco di creature ostili e soprattutto cattive, mooolto cattive! In questo modo il loro nuovo prodotto è facile ed abbastanza intuitivo all'inizio, ma dà parecchio filo da torcere quando ci si avvicina alla macchina del caos. In ogni caso la presenza di password evita la noia di dover ripetere fino alla nausea i livelli già completati, anche se talvolta ciò può essere consigliabile per poterne sfruttare appieno tutte le ricchezze ed affrontare le parti più ostiche con il migliore equipaggiamento possibile.

Non mi ritengo un appassionato di avventure dinamiche, anche se avevo a suo tempo apprezzato l'ottimo Gods, fino ad oggi K-Parametro. Tuttavia devo riconoscere che i ragazzi della Renegade hanno tra le mani un prodotto veramente fantastico, che non posso proprio fare a meno di consigliare a chiunque abbia un briciolo di forza di volontà, fondamentale per riuscire a staccarsi dal monitor a cui vi terrà probabilmente incollati per un bel pezzo questo strepitoso The Chaos Engine.

Simone Bechini

Ciò che rende *The Chaos Engine* così avvincente è sicuramente la sua grande giocabilità e l'azione frenetica che vi propone in ogni istante di gioco. Nelle immagini di questa pagina potete inoltre osservare la cura con cui i fondali ed i mostri che popolano la villa di Baron Fortesque sono stati realizzati: ancora un gran lavoro dei Bitmap Brothers!

Genere Avventura Arcade
Casa Renegade
Sviluppatore The Bitmap Brothers

- Sonoro eccellente
- Ottima grafica, sia per i fondali sia per i mostri, disegnati con grande dovizia di particolari
- Giocabilità ben sopra la media
- L'intelligenza artificiale applicata al personaggio gestito dalla CPU è di grande efficacia, nelle fasi di gioco più inoltrate

- Il personaggio controllato dal computer all'inizio di ogni partita è realmente stupido e decisamente una palla al piede!
- Il metodo di controllo dell'arma speciale poteva essere studiato meglio

Versione Amiga

Gran lavoro, ragazzi. La grafica è eccellente e l'attribuzione del K-Sonoro la dice lunga sulla qualità dell'audio. La giocabilità è assolutamente fantastica sia quando si è da soli che in compagnia, ed è degnamente supportata da uno scrolling fluido e veloce.

Versione Atari ST

The Chaos Engine girerà presto anche sulle macchine di casa Atari con soli 512 K. Questa versione sarà molto simile a quella Amiga, ma probabilmente potrà contare su un sonoro di qualità leggermente inferiore.

Versione PC

Il nuovo prodotto della Renegade, che gira sugli Amiga (escluso il 1200, che dovrebbe avvicinarsi di più alla versione PC) con 25 frame per secondo, ne dovrebbe invece avere il doppio su PC.

K VOTO

937 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Un gioco entusiasmante, non c'è che dire! La grafica è precisa ed accurata, lo scrolling fluido e senza alcun problema, il sonoro è addirittura superbo e la giocabilità si attesta su livelli non comuni. Bisogna aggiungere qualcos'altro? Non mi pare proprio! A parte gli scherzi, The Chaos Engine è davvero un gran gioco: è facile all'inizio e parecchio impegnativo già dal secondo scenario, per non parlare poi del terzo e del quarto. Giocarlo in due è entusiasmante e divertente, tra i due partecipanti si instaura presto un rapporto di collaborazione ma anche di rivalità: si cerca sempre di fare più punti del compagno per accaparrarsi una maggiore percentuale di completamento del livello e, conseguentemente, più denaro da investire in energia, abilità ed armi sempre più valide. I trabocchetti, i tesori ed i mostri creano una certa atmosfera quasi da GdR, che contribuisce a coinvolgere completamente il giocatore, già impegnato a fondo nell'azione pura. Veramente bello!

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

5 4 3 2 1 0

http://www.old-computer-mags.com/

SE PENSAVI DI VOLARE CON IL MIGLIOR SIMULATORE NON CONOSCI ANCORA IL NUOVO* ATP!!!

Air Transport Pilot (ATP) offre ai possessori di PC l'impagabile esperienza di volare sui jet di linea più diffusi: *Boeing 737, 747, 767, Airbus A320* ed il turboelica *Shorts 360.*
Oltre ai 350 aeroporti U.S.A. in dotazione, ATP sfrutta un'ampia libreria di scenari (Europa compresa!), disponibili a parte e compatibili anche con Flight Simulator 4.0, con i quali esplorare ambienti di volo sempre diversi!
L'ultima versione guida tramite le voci degli operatori delle torri di controllo verso centinaia di rotte ed itinerari! (richiede scheda SoundBlaster).
In più, ATP é corredato di cartine di avvicinamento originali Jeppesen, mappe a colori, ed ha il manuale completamente in italiano (oltre 200 pagine) con i concetti di base teorici e pratici per imparare a volare!

FLIGHT ASSIGNEMENT:

A.T.P.™

(Airline Transport Pilot)

ORA CON MANUALE IN ITALIANO!

Se non trovi ATP presso il tuo rivenditore di fiducia richiedilo direttamente a:

SOFT MAIL

LAGO SOFTMAIL
P.O. BOX 293
22100 COMO

Tel. 031-300-174 Fax 031-300-214

(* sono inoltre disponibili l'aggiornamento ed il manuale in italiano anche per chi possiede le versioni precedenti di ATP)

ATP è un prodotto:

OFFERTE VALIDE FINO AL 15 FEBBRAIO 93

NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI

INIZIA BENE IL 93 CON LE OFFERTE SOFTMAIL!

SoftMail ha tutto il software e gli accessori di qualità (anche di importazione diretta) a prezzi imbattibili! Invia subito il buono d'ordine o, meglio ancora, telefona al numero 031-300-174 per approfittare delle favolose offerte!

Strike Commander
PC: chiedere la configurazione
• E' il passo successivo nell'evoluzione della serie cominciata dalla Origin con Wing Commander. Da non perdere!

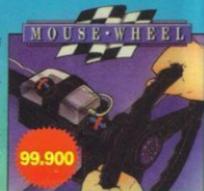
Lemmings Companion — 35.000
• Il primo libro deidcato a Lemmings, contiene un disco con 20 livelli esclusivi per la versione PC!

7th Guest
CD ROM PC: chiedere la configurazione
• Fantastica avventura!

Sono inoltre disponibili tutte le ultime novità per CD ROM!

Falconer 3.01 — 20.000
• Dagli U.S.A. il potente editor ora anche per Falcon 3.01

Red Baron: Mission Builder + Great War Planes — 79.900
PC 640Kb, 80286, hard disk, VGA
• Mission Builder oltre alla possibilità di creare nuove missioni, aggiunge nuovi velivoli ed assi, consente di volare in qualsiasi situazione meteo da soli o in formazione; G.W.P. è la guida ufficiale a Red Baron, Aces of Pacific ed A10 Tank Killer; insieme ad un PREZZO ESCLUSIVO SoftMail!

MOUSE WHEEL
Dedicato ai simulatori di guida! Volante di automobile in grandezza naturale funziona con tutti i programmi che vengono controllati da mouse! Non richiede porte aggiuntive: è compatibile con tutti i computers!

Con i primi 50 ordini programma di guida per PC in omaggio!

Catalogo SoftMail — GRATIS CON OGNI ORDINE!
Puoi richiederlo inviandoci Lit. 2.000 in francobolli, il tuo indirizzo completo e indicando il tipo di computer che possiedi

031-300-174
FAX 031-300-214

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A:
LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO
SI, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME
PREFISSO E N° TELEFONICO
INDIRIZZO E N° CIVICO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)
CAP, CITTÀ E PROVINCIA

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO
K • 15/2/93	Spese di spedizione Lit.	8.000
ORDINE MINIMO LIT. 40.000	TOTALE LIT.	

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA
- [ ] Pagherò al postino in contrassegno
- [ ] Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- [ ] Ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC

Addebitate l'importo sulla mia: CartaSi / Visa /
N° della Carta di Credito — Scadenza

 http://www.old-computer-mags.com/

MAXIMUM "COMANCHE" OVERKILL

Vettori, poligoni pieni, poligoni ombreggiati e ora Voxelspace e le tecniche miste con bit-map. Il mondo della simulazione è di fronte ad un'importante svolta e *Maximum Overkill* è un tassello fondamentale nel mosaico delle nuove tendenze.

Il primo simulatore di volo che ebbi l'occasione di vedere fu l'epico *Flight Simulation* della Psion per lo Spectrum 48K. Altri e migliori seguirono, ma il primo non si scorda mai; pensare che, su una macchina effettivamente rivoluzionaria per i primi anni '80 ma pur sempre appartenente alla classe home, potesse girare addirittura un programma simile a quello che veniva utilizzato per l'addestramento dei piloti, era a dir poco esaltante. Poi arrivò la Sublogic che con il primo *Flight Simulator* per Apple II, oggi giunto alla release 4 grazie a Microsoft ed in procinto di essere ulteriormente aggiornato, segnò una svolta nel campo della fedeltà simulativa riproducendo quasi perfettamente la strumentazione e i comandi di un piccolo Piper.

I monitor presenti sul nostro cruscotto sono indipendenti e possono visualizzare informazioni differenti nello stesso istante.

Fra breve quel laghetto raccoglierà i rottami dei nostri nemici abbattuti, attenti a non andare a raggiungerli.

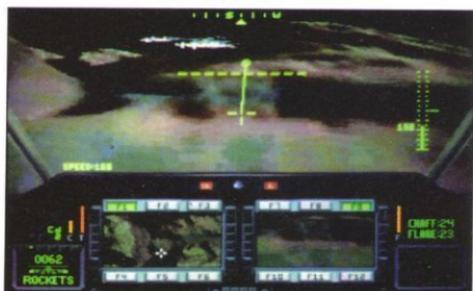
La storia del volo sui monitor è stata scritta da pochi titoli, che si sono distinti dalla massa del software per significative innovazioni, vuoi per gli aspetti squisitamente tecnici, vuoi per il realismo e la fedeltà esasperata, vuoi per un'associazione di questi due fattori. *Maximum Overkill* entra con veemenza in questa élite, stabilendo degli standard grafici con cui sicuramente dovremo fare i conti per molto tempo. Mai elicottero (o aereo) simulato volò su paesaggi così realistici e con tale fluidità di movimento.

Nell'ambito della tecnica poligonale pura, il problema che si presenta al programmatore, desideroso di accrescere il livello di dettaglio del mondo riprodotto, è l'incremento esponenziale nei calcoli necessari alla definizione di un frame. Vediamo il perché.

Gli oggetti tridimensionali sono definiti tramite un reticolo di punti disposti nello spazio collegati tra loro tramite triangoli. Supponiamo che l'oggetto in questione sia una montagna, generalmente rappresentata con una piramide a base quadrata. I triangoli necessari per costruire una piramide sono effettivamente quattro, uno per ogni faccia escludendo la

Eccoci pronti per l'azione, imbragati sul nostro seggiolino, con i mirini al laser di fronte agli occhi che ci comunicheranno tutti i dati necessari all'abbattimento dei nostri nemici.

La parte più spettacolare del gioco è quella in cui ci si getta in canyon strettissimi, inseguendo i nostri nemici a tutta velocità. Attenti a non toccare le pareti con le pale dell'elicottero!

Il sistema Voxelspace consente di riprodurre elementi del paesaggio di ogni genere, persino monumenti risalenti a diversi secoli fa. Qui vediamo una piramide a gradoni, chissà dove è ambientato il gioco?

La visione notturna è stupefacente e simula alla perfezione l'effetto ottico che si ha quando si utilizzano dei sensori a raggi infarossi. Non si era mai visto niente di simile in un simulatore.

Boeing Sikorsky RAH-66 Comanche

- five-bladed bearingless main rotor
- FANTAIL anti-torque system
- low-workload crew station
- digital electronic flight-control system
- wide-field-of-view helmet-mounted display
- fully retractable landing gear
- six internal universal missile rails
- three-barrel 20-mm turreted Gatling gun

Le specifiche tecniche del vostro elicottero sono impressionanti, dopotutto è un prototipo no? Se lo vedessero i fratelli Wright...

confronta & contrasta

Ricordate *Thunder Hawk*, il simulatore di elicottero da assalto della Core Design? Migliore dal punto di vista tattico e per la complessità delle missioni, come era prevedibile è assolutamente surclassato da *MO* per quanto riguarda l'aspetto grafico. Non dobbiamo però fare l'errore di considerare *Comanche* (come è ormai conosciuto tra il pubblico) il *Wing Commander II* dei simulatori di volo: la giocabilità è decisamente superiore ed i nemici sono decisamente più "furbi" rispetto ai Kilrathi del best seller della Origin.

I designer del gioco sono stati molto abili nel creare dei paesaggi che consentissero ai piloti in erba di volare compiendo acrobazie in mezzo a dei profondissimi canyon.

base che non viene visualizzata facendo parte del terreno. Se volessimo dare alla montagna un'apparenza di realismo, una certa rotondità, i triangoli necessari passerebbero da quattro a qualche centinaio. Impossibile a questo punto mantenere la fluidità.

I simulatori militari più moderni utilizzano supercomputer per gestire paesaggi calcolati con tecniche frattali, che si avvalgono delle proprietà matematiche di particolari insiemi di numeri per definire panorami tridimensionali che non perdono di definizione anche avvicinando il punto di vista dell'osservatore. A parità di calcoli richiesti, la qualità della grafica è infinitamente superiore, ma stiamo comunque parlando di prestazioni ben al di sopra delle possibilità di un utente hobbista, anche se in possesso di una macchina high-end.

La Novalogic decide di quindi di inventare l'acqua calda. Voxelspace, la rivoluzionaria routine di calcolo che consente al nostro elicottero Sikorsky RAH-64 Comanche di volare in uno straordinario teatro di battaglia, è in realtà conosciuta da tempo in campo medico per le applicazioni nel settore delle analisi. Le superfici non vengono gestite vettorialmente e con lo stesso tempo macchina è possibile ottenere dettagli fino a 500 volte più particolareggiati che con i poligoni. Su di un computer al top della gamma si possono ottenere fino a 1.000.000 di operazioni al secondo ed addirittura 48.000 variazioni per ogni frame sulla struttura tridimensionale. Purtroppo il manuale non spiega i particolari della tecnica utilizzata, limitandosi a citare le specifiche riguardanti le prestazioni; non mancheremo di indagare, sperando di poter pubblicare al più presto i segreti di questo algoritmo, magari confrontandolo con quello che gestisce i bitmap dell'attesissimo *Strike Commander.*

Con lo stesso tempo macchina è possibile ottenere dettagli fino a 500 volte più particolareggiati che con i poligoni.

Parlando del gioco in sé, *Maximum Overkill* si inserisce nella categoria dei simulatori meno impegnati, quasi a livello arcade. I seguaci di *Falcon 3.0* resteranno delusi, ma la Novalogic ha preferito puntare sul coinvolgimento, anche in virtù di una semplice logica di mercato: i simulomani sono numericamente una minoranza rispetto agli smanettoni e gli investimenti in termini di ricerca sono piuttosto pesanti da ammortizzare.

La struttura è del tipo a missioni con difficoltà progressiva. Un primo gruppo di queste vi consente di impratichirvi con i comandi e di migliorare la vostra padronanza del velivolo, fattore fondamentale per le scorribade a tutta velocità nei canyon, con le pareti rocciose che sfilano a pochi metri dalle pale dell'elicottero.

Il dispositivo di controllo ideale è un joystick con capacità di gestione del "gas"; in questo caso il coinvolgimento è realmente ai massimi livelli e il pilota si trova immediatamente a proprio agio, compiendo con estrema facilità manovre anche molto spettacolari. Nel caso foste, come probabile, in possesso di un normale joystick, potreste riscontrare alcuni problemi con la taratura del dispositivo, con modelli particolari. È peraltro possibile interagire direttamente con la tastiera, mantenendo un discreto controllo del mezzo, anche se in questo caso si perde un po' in manegge-

All'inizio del gioco selezionate l'opzione di training, vi divertirete un mondo a svolazzare a vostro piacimento e farete pratica nell'utilizzare il mezzo a vostra disposizione.

volezza, almeno per i primi momenti.

Le missioni sono divise in gruppi che devono essere completati sequenzialmente. Una volta scelta quella che decidiamo di affrontare ci ritroveremo direttamente all'interno dell'abitacolo. Quella all'interno del cockpit è la vista principale ed effettivamente è anche quella più congeniale all'azione. Lo schermo è diviso in due parti, con la visione dell'esterno che ne occupa circa il 60%; in sovraimpressione compaiono i dati fondamentali ed i mirini, come in ogni simulatore che si rispetti. Al di sotto possiamo trovare la strumentazione, molto semplificata, dove la maggior parte delle informazioni è raccolta in una coppia di monitor multifunzione, che ci consentono in un certo senso di personalizzare l'abitacolo. Vi consiglio caldamente di selezionare la cartina in prospettiva satellitare, con vista dello zenith della nostra locazione, magari affiancandola con la vista dell'elicottero dall'esterno.

I rilievi sono definiti perfettamente e la velocità dell'aggiornamento non diminuisce anche quando sullo schermo principale il paesaggio è completamente in movimento. Più discutibile la vista dall'esterno che, probabilmente per motivi tecnici, si limita a farci vedere una visuale posteriore del nostro elicottero, senza portare a pieno schermo la visualizzazione del paesaggio come nei simulatori poligonali tradizionali. La scritta "Maximum Overkill" copre la porzione di quadro che, altrimenti, sarebbe rimasta buia.

La giocabilità è piuttosto buona, e presto i nemici riusciranno a sopraffarvi solo per la superiorità numerica. Piuttosto impegnative le missioni avanzate, quando l'abilità non è più sufficiente ma si rendono necessarie malizie tattiche, diversivi e una buona gestione delle risorse, come carburante e munizioni che si esauriscono facilmente. I mezzi del nemico agiscono con una certa intelligenza, servendosi talvolta di ostacoli naturali come riparo; spesso installazioni apparentemente incustodite sono in realtà protette da arsenali strategicamente posizionati. Non resta che fare tesoro degli insegnamenti e adottare tattiche analoghe; con l'esperienza non vi sarà difficile nascondervi negli anfratti o ritirarvi temporaneamente, magari portando con voi qualche elicottero avversario da abbattere con calma.

I mezzi del nemico agiscono con una certa intelligenza, servendosi talvolta di ostacoli naturali come riparo

La longevità è discreta e l'impegno è garantito. Con ogni probabilità al completamento delle missioni vi sarete stancati del gioco e non sentirete il bisogno di dischi con missioni aggiuntive o altre espansioni, peraltro previste.

Il programma è facilmente configurabile, consentendo di trovare un livello di dettaglio consono alla potenza del vostro sistema, nonostante sia da escludere in partenza tutto ciò che sta al di sotto del 386. Le schede sonore sono pienamente supportate ed è possibile anche gestire separatamente effetti sonori e sintesi vocale.

Le procedure di installazione sono efficacemente spiegate nell'esauriente manuale che, pur non essendo ai livelli di quelli Microprose, comprende anche un'ottima sezione di troubleshooting.

Alessandro Cattelan

Selezionare un livello di dettaglio diverso da quello massimo si può rivelare indispensabile nel caso si utilizzino macchine non troppo veloci. Un piccolo prezzo da pagare per una grafica fantastica.

Genere Simulatore di volo
Casa US Gold
Sviluppatore Novalogic

- Grafica indescrivibile
- Buona immediatezza dei comandi
- Grande coinvolgimento

- Richieste hardware esose per il massimo grado di dettaglio

Versione PC

Il PC viene sfruttato ai suoi limiti, e il massimo livello di dettaglio è un lusso che la maggior parte dei giocatori non si può permettere. Sul mio 486 50MHz si possono vedere tutti i frame, ma già su un processore cloccato a 33 MHz si può notare una leggera scattosità. Peraltro la giocabilità si mantiene a buoni livelli anche su macchine più lente. Esose le richieste al sistema che deve avere almeno 4 Mb di RAM e 12 Mb liberi sul disco fisso, il programma si rifiuta di funzionare con i normali gestori di memoria richiedendo un dischetto di boot. Buoni gli effetti sonori. Supportata l'intera gamma di joystick e pedaliere Thrustmaster, una vera chicca per gli appassionati.

K VOTO

923 PC

G · QI · A · FK

Graficamente è quanto di più spettacolare possiate vedere sul vostro PC. La sensazione di movimento attraverso i canyon, evitando gli ostacoli naturali ricorda alcune scene del film *Apocalyse Now*. Purtroppo non saranno in molti a poter godere della bellezza di queste immagini, che richiedono macchine molto veloci per essere visualizzate al massimo dettaglio. Il coinvolgimento resta comunque notevole, tanto che forse le fasi più divertenti del gioco restano quelle del training, dove ci si può ancora sbizzarrire in manovre azzardate e acrobatiche. Sicuramente non verrà apprezzato dai maniaci della simulazione, ma *MO* ha tutte le carte in regola per divenire un cult game... almeno fino all'uscita di *Strike Commander*.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto · ore · giorni · settimane · mesi · anni

http://www.old-computer-mags.com/

BC KID

Ritorna la Hudson Soft con la sua serie di giochi convertiti direttamente dal PC-Engine. Dopo il divertentissimo *Dynablaster* ecco, infatti, proporre il suo cavallo di battaglia: *PC Kid*

Qui a lato possiamo ammirare la scena che conclude il primo livello del gioco. Il lacrimone dall'occhio del dinosauro appena mazzolato è chiaramente nipponico e può essere ritrovato in molti manga giapponesi.

(sotto) Il vulcanico ragazzino, protagonista del gioco, prende a capocciate il guardiano della fine del secondo livello, che si contraddistingue per la sua aria particolarmente ebete.

Chi non conosce il popolare personaggio dei fumetti BC protagonista, insieme alla sua sgangheratissima ruota e al mitico Grog, di spassosissime avventure ambientate all'età della pietra? Beh, sappiate che non ha nulla a che fare con il gioco di cui stiamo per parlare, tranne che per il periodo in cui è ambientato.

Originariamente era intitolato *PC Kid*, ovvero ragazzo del PC, e non intendo gli MS-DOS compatibili ma la famosa console nipponica PC-Engine. Siccome, secondo la Hudson, è insensato chiamare un gioco per computer con il nome di una console, ecco il nome trasformarsi magicamente da quello che era in *BC Kid*.

Il protagonista è uno scanzonatissimo ragazzo delle caverne (di quelli vestiti con pelliccia di giaguaro) che, come Mario per la Nintendo e Sonic per la Sega, è diventato un po' il simbolo dalla Hudson Soft. Naturalmente il tipo di gioco è anch'esso un platform, in questo caso uno dei migliori mai visti su qualsiasi console o computer.

Non appena si inizia a giocare si ha l'impressione di trovarsi effettivamente davanti al vecchio *PC Kid* del PC-Engine: il protagonista che si muove veloce per lo schermo, i nemici che cercano di fargli la pelle, il tutto in una grafica coloratissima. Anche le caratteristiche sono quelle tipiche di un platform game di tutto rispetto. Sono stati inseriti i soliti nemici di fine livello, bonus di ogni tipo e chi più ne ha più ne metta.

BC Kid è in grado di compiere moltissime mosse o azioni. Può saltare, correre, arrampicarsi con i denti, rimbalzare sulle pareti e addirittura di volare semplicemente "piroettando" quando è in aria.

Questa caratteristica è particolarmente uti-

http://www.old-computer-mags.com/

Dopo aver mangiato qualcosa di particolarmente piccante, il buon BC Kid si arrabbia più che mai e se la prende con i suoi nemici.

La capocciata è l'arma più micidiale nell'arsenale del piccolo protagonista. Occhio a non tirarne una sul terreno: fa male!!!

La grafica del gioco può apparire stilizzata ma è proprio questo stile che fa impazzire i possessori di console di mezzo mondo.

Nemmeno un bufalo inferocito arriverebbe a tanto. BC Kid riesce persino ad aggrapparsi alla roccia con i suoi dentoni di bambino.

le quando si tratta di superare un lungo tratto nel vuoto.

Ogni volta che BC Kid viene a contatto con un nemico perde una parte della sua energia (rappresentata da tre cuori sulla sinistra dello schermo) che potrà poi essere recuperata grazie ai bonus disseminati un po' ovunque nel gioco. Da parte sua il nostro eroe ha come arma di difesa il suo formidabile capoccione che usa per disfarsi di qualunque cosa intralci il suo cammino.

Il gioco è caratterizzato da moltissimi elementi umoristici. Per esempio: quando BC Kid batte la testa per terra fa una buffissima smorfia di dolore; oppure i nemici con il guscio in testa e gli pterodattili con gli occhiali da sole. I mostri di fine livello sono, poi, un vero spasso: non ho mai visto un dinosauro con uno sguardo così ebete come quello che c'è alla fine del primo livello!

Infine i livelli bonus: ce ne sono di diversi tipi: in alcuni bisogna semplicemente saltare più lontano possibile, in altri occorre saltare con precisione millimetrica sulle piattaforme cercando di raccogliere il più alto numero di "smile" possibile senza cadere di sotto, ecc.

BC Kid, tutto sommato, non si differenzia troppo per originalità dal panorama degli altri prodotti dello stesso genere, ma per quanto riguarda la qualità è decisamente al di sopra di quasi tutti i platform game usciti per adesso sull'Amiga, senza contare che si avvicina, più di molti altri, a titoli come Mario e Sonic, compresi i menu tipici della categoria.

Sto parlando infatti della possibilità di selezionare la difficoltà (Easy, Normal e Hard), il numero delle vite, e di poter accedere a un Sound Test con il quale è possibile ascoltare tutti gli effetti e le colonne sonore. Inoltre i programmatori hanno sfruttato le qualità della macchina Commodore, utilizzandola per rendere il gioco ancora più colorato, veloce e quindi divertente.

Difficilmente potremo vedere altri giochi simili sull'Amiga, almeno fino a quando la Hudson non convertirà *PC Kid II*.

Fabio Massa

Genere Piattaforme
Casa Hudson Soft
Sviluppatore Interno

- Grafica e sonoro curati sotto ogni punto di vista
- Scrolling veloce e fluido
- Moltissimi elementi umoristici
- Ottima giocabilità

- Struttura di gioco poco originale

Versione Amiga

Non posso che fare i complimenti alla Hudson per il loro lavoro. Hanno trasformanto quello che era già un bellissimo gioco in qualcosa di favoloso, che nulla ha da invidiare ai tipici giochi ultraesaltati per Mega Drive o SNES. Lo scroll è veloce, il sonoro e la grafica sono addirittura migliorati e i pochi casi di rallentamento che contraddistinguevano la precedente versione, in questa sono scomparsi del tutto. Considerando infine che il gioco risiede su soli due dischi e che i caricamenti sono ridotti al minimo, possiamo affermare con sicurezza che *BC Kid* è una delle migliori conversioni mai realizzate.

Bello e divertente! Queste sono gli aggettivi più adeguati per descrivere *BC Kid*. Questo potrebbe essere sufficiente per spingervi a comprare il gioco, ma ci sono altri motivi per cui non potete assolutamente lasciarvelo sfuggire. La grafica ha subito un sensibile miglioramento grazie alla capacità dei programmatori nello sfruttare i chip dell'Amiga. Il sonoro è invece rimasto lo stesso, tranne che per qualche effetto in più. Per quanto riguarda la giocabilità... beh, sappiate solo che sotto questo punto di vista, *BC Kid* reggerebbe senza problemi un confronto con *Mario* o *Sonic*, senza contare che una volta terminato lo rigiocherete ancora per poter gustare tutti gli elementi umoristici inseriti.

confronta & contrasta

Di platform game in grado di reggere un confronto con *BC Kid* ce ne sono a bizzeffe, ma il primo che viene subito in mente è sicuramente *Premiere*. Trovare un vincitore tra i due non è affatto facile. Entrambi vantano di un'ottima programmazione, con scrolling veloce e grafica coloratissima. Se però in *Premiere* il sonoro è una spanna al di sopra rispetto al titolo della Hudson, in quest'ultimo si rileva una maggiore giocabilità senza contare che l'umorismo inserito nel gioco è tale da coinvolgere il giocatore per settimane.

http://www.old-computer-mags.com/

DC
BATMAN
IN EDICOLA!
IL QUINDICINALE
PIU' ATTESO
DEGLI ANNI
90
NUOVO,
RICCO
PER GIOVANI
E NOSTALGICI
Glénat ITALIA

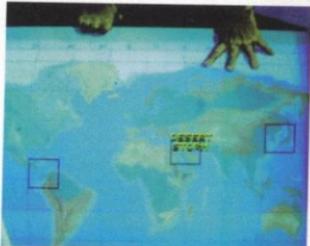
F-15 STRIKE

La filosofia dei simulatori sta mutando, lo abbiamo visto con *Maximum Overkill* che però non è un simulatore vero e proprio. Tra le rose, purtroppo, è facile trovare qualche spina...

La tradizione di *F-15 Strike Eagle* ha inizio sulle due macchine da gioco più diffuse nella prima metà degli anni ottanta: C64 e Apple II. I sessantaquattristi andavano particolarmente orgogliosi di questo simulatore che vedrà un seguito solo nel 1990, questa volta sul nuovo principe della scena videoludica: il PC MS-DOS. Stupefacente per gli standard di due anni fa (informaticamente quasi un secolo), resta notevole anche per i canoni attuali, grazie all'introduzione di espedienti grafici ripresi in seguito da molti altri software di questo tipo. Oggi nasce *Strike Eagle III*, in un panorama affollatissimo nelle stesse file Microprose; che cosa offre di nuovo questo simulatore?

Più che altro vuole proseguire una tradizione di innovazione tecnologica... Lo scenario è quello dello scacchiere del Golfo Persico (anche se sono disponibili altri due scenari ipotetici in Centro America e in Corea), con panorami prettamente marini e desertici, e situazioni tattiche di saddamiana memoria. Tutte le missioni saranno precedute da un breve breafing, piuttosto informale, che ci informerà sulle operazioni. L'accuratezza della grafica emerge già da queste schermate: sapiente uso dei 256 colori ma soprattutto una funzione di pan (scroll nelle quattro direzioni) per visualizzare immagini che sono effettivamente di dimensioni superiori ai 320x200 pixel dello schermo. Al termine delle operazioni a terra, tra cui l'armamento del velivolo, potremo passare alle missioni vere e proprie che molto spesso avranno inizio già in volo.

La scelta pilota-copilota è quella più innovativa e consente di provare una sensazione di cooperazione con il proprio amico assolutamente senza pari.

Il mondo che ci circonda è sorprendentemente realistico, le nuvole e il cielo sono la parte più riuscita, anche se non propriamente consona ai climi desertici; il mare un significativo passo avanti rispetto alle piatte distese azzurre a cui siamo abituati, come anche il terreno molto più movimentato. L'effetto, però, è efficace solo se osservato dalla distanza; a volo radente possiamo accorgerci che le perturbazioni sulle superfici altro non sono che poligoni disposti casualmente a formare un mosaico.

(Sinistra) La definizione grafica può essere settato a seconda della macchina di cui disponete. Dando un'occhiata alle foto vi verrà sicuramente voglia di acquistare un 486 DX a 66 MHz, solo per poter giocare al massimo livello di dettaglio con una fluidità di animazione accettabile.

(In Alto)Anche le scene intermedie sono dotate di un realismo grafico eccezionale.

(Destra)Il pannello degli strumenti si inserisce nel panorama Microprose di completezza e precisione. Notevole però l'opzione 'full screen' per i veri fanatici.

EAGLE III

Su una macchina non troppo veloce una salita di quota può richiedere un'eternità. Forse la temporizzazione avrebbe dovuto essere curata maggiormente.

Genere Simulatore di volo
Casa Microprose
Sviluppatore Interno

- Grafica ottima
- Realismo migliorato rispetto alle versioni I & II
- Opzione di gioco via modem

- Praticamente impossibile vedere tutti i frame (in attesa del Pentium)
- Risposta ai comandi troppo immediata, scarso feeling con il caccia

Versione PC

Notevole lo spazio occupato su disco ma decisamente incredibile lo sfruttamento delle risorse del sistema. Direi meglio assurdo, dal momento che su un 486DX 50 MHz non riusciamo a vedere tutti i frame al massimo livello di dettaglio. Peraltro è da notare che su un 386DX 25 MHz la giocabilità alla stessa definizione è ancora accettabile. Grafica e sonoro attestati su ottimi standard. Ottima la possibilità di giocare in link, finalmente supportata anche tramite un modem.

K VOTO

889 PC

G · QI · A · FK

Secondo il mio metro di giudizio un simulatore di questo genere è veramente riuscito solo se riesce a dare al "pilota" la sensazione del volo. È difficile da spiegare ma chi scorrazza da qualche tempo nei cieli informatici ha sicuramente capito; non si crea il feeling con l'aereo, i comandi rispondono con troppa prontezza, senza nemmeno un piccolo ritardo dovuto all'inerzia, legge fisica ignorata anche quando si lasciano i comandi e il nostro F-15 torna immobile, immediatamente. Per il resto, grafica e sonoro sono ottimi, in particolare la prima, probabilmente la migliore mai vista in un simulatore serio. Non spaventino i comandi e le funzioni aggiunte che non influiscono negativamente sulla giocabilità ma anzi aumentano la longevità di *SE III*.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Il limite principale di questo sistema di rappresentazione è la grande quantità di calcoli necessari a definire un frame; la lentezza dell'aggiornamento del quadro è evidente su macchine medie, ma ancora avvertibile su computer di notevole potenza. Non ho avuto modo di provare *F-15* su un 486DX2 66 ma sul DX50 (con VGA veloce local bus), una configurazione non certo di massa, si possono vedere circa tre frame video su quattro; decisamente meno fluido rispetto a *Maximum Overkill* che vanta ben altra resa.

Fortunatamente il menu per il settaggio della definizione dei dettagli è molto completo, consentendo regolazioni specifiche su ogni aspetto della simulazione: montagne, aerei, oggetti, terreno, esplosioni e cielo potranno essere più o meno realistici in rapporto alle nostre possibilità e alle nostre preferenze.

Sempre parlando di grafica sono da segnalare le viste alternative a quella frontale all'interno del cockpit. In particolare ho apprezzato il primo piano sulla strumentazione completa, una raffinatezza che potrebbe fare invidia agli aficionados del mitico *Falcon 3. 0*.

L'opzione che forse più interesserà gli appassionati di simulatori di volo è quella che consente a due giocatori di disputare delle partite in coppia, collegando due computer tramite un cavo seriale oppure via modem. Una volta effettuato il collegamento, sarà possibile sfidare il proprio amico a un duello aereo, volare con lui come copilota o, infine, volare insieme su due caccia della stessa squadriglia. La scelta pilota-copilota è quella più innovativa e consente di provare una sensazione di cooperazione con il proprio amico assolutamente senza pari.

Una menzione particolare merita il manuale, superiore perfino agli ottimi standard Microprose: più di duecento pagine ricche di consigli, strategie, caratteristiche tecniche di tutti i veicoli e velivoli che incontreremo in missione e dettagli di ogni tipo sulla guerra tecnologica degli anni '90.

Ancora una volta la Microprose si conferma su standard produttivi di altissima qualità, l'unico dubbio che ci assale osservando *F-15 III*, è quello di ritrovarci fra breve a disquisire della correttezza professionale delle case di software che producono giochi "Pentium-only". Del resto in campo informatico non c'è mai tempo per riposare sugli allori...

Alessandro Cattelan

F-15 III è stato provato su un 486 offerto da Elettrodata di Milano

confronta & contrasta

Strike Eagle III o _Falcon 3.0_? Ancora una volta ripetiamo che _Falcon_ è una perla che solo i simulomani posso apprezzare nella sua interezza, grazie a doti di realismo non comuni che potrebbero altresì essere scambiate per farraginosità dei meccanismi dall'occhio profano. _Strike Eagle_ è decisamente migliore per quanto riguarda la veste grafica e, in linea teorica, per la giocabilità, minata dalla sensazione "sintetica" nella gestione del velivolo. Molto si è fatto per incrementare la fedeltà simulativa, rischiando perciò di snaturare lo spirito di _SE_ che puntava nelle precedenti versioni soprattutto sull'immediatezza dei comandi e sulla conseguente spettacolarità dei combattimenti.

Front Page Sports FOOTBALL

Sembra che ormai il mercato sia completamente saturo. Per quanto riguarda i giochi di football americano, intendo. Come ho già avuto occasione di dire in recensioni precedenti, la domanda principale è: "Cosa ci proporrà di nuovo questo ennesimo titolo?"

Mi dispiace per coloro che si aspettavano che la risposta fosse collocata subito sotto l'occhiello. Se siete abituati a leggere semplicemente la prima parte dell'introduzione e poi correre a vedere il K-voto, questa volta vi conviene leggere tutto con attenzione, poiché il voto potrebbe sembrare decisamente ingannevole, se non lo si considera sotto determinati presupposti, e vi assicuro che i presupposti sono molti.

Non è certo il caso di mettersi a spiegare le regole del gioco, tanto chi già le conosce non ha certo bisogno di spiegazioni, mentre chi non ha mai capito nulla di questo gioco d'oltreoceano, non migliorerà le sue cognizioni visto il poco spazio a disposizione. Partendo dal presupposto che abbiate almeno un'infarinatura sulle norme che regolano il gioco, affrontiamo l'argomento del programma in sé e, più in particolare, i miglioramenti apportati da questo nuovo titolo della neonata serie *FPS Football* della Dynamix in un mercato, come già detto, sovraffollato.

Principalmente un gioco di football americano ha i suoi punti di forza nella giocabilità, nelle animazioni e nella grafica. Sicuramente la Dynamix lo sapeva sin da prima di aver messo in cantiere il progetto *FPS Football*. E infatti l'animazione dei giocatori, i placcaggi, i movimenti nelle azioni, i particolari (kick off, touchback, fair catch e così via) sono tutti molto curati e ben realizzati.

Un'altra caratteristica del football, e di tutti gli sport americani in genere, è rappresentata dalla statistiche dei giocatori, le yarde corse, i lanci tentati e completati, la percentuale di yarde guadagnate per partita, gli intercetti subiti e tutto il resto. Anche in questo caso *FPS Football* si pone una spanna sopra gli altri, grazie a innumerevoli menu che riescono ad analizzare ogni aspetto di ogni giocatore (ben 47 per ogni squadra) impegnato nel campionato. In più esiste la possibilità che ogni giocatore sia suscettibile di infortunio che, a seconda delle sue caratteristiche fisiche, potrà essere più o meno grave.

Il K-voto potrebbe sembrare decisamente ingannevole, se non lo si considera sotto determinati presupposti, e vi assicuro che i presupposti sono molti

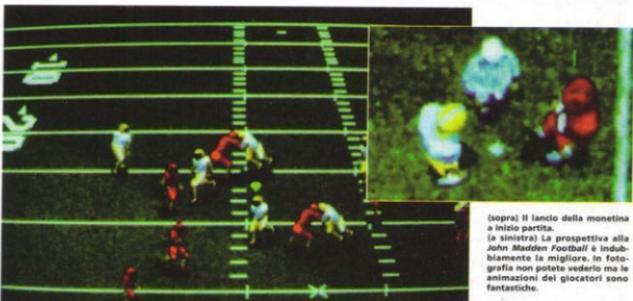
Ultimo particolare, che potrebbe essere più indicato per i veri appassionati di football, la possibilità di costruire e modificare i propri schemi di attacco e di difesa. Per quest'ultimo scopo si utilizza un "Play Editor" che prende in considerazione anche l'intelligenza dei giocatori impegnati nelle azioni.

Per ciò che riguarda la parte del gioco in cui bisogna mettere mano al joystick, si entra in un mondo di spettacolo. I placcaggi sembrano reali, si possono vedere giocatori che con la mano spostano il piede d'appoggio all'attaccante che sembra ormai lanciato verso la meta, difensori che bloccano le gambe dei runner facendoli girare su sé stessi fino a trascinarli a terra, ricevitori che vengono placcati in tuffo non appena entrano in possesso del palla e così via. Inoltre, come se non bastasse, esiste la possibilità di vedere le azioni da 9 punti di vista differenti, sia in diretta (mentre l'azione si svolge) che in seguito grazie alla moviola.

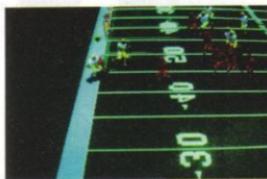
Ci troviamo quindi di fronte al migliore gioco di football mai realizzato? Forse alla serie sportiva che prenderà il posto lasciato vuoto dalle ultime deludenti realizzazioni prodotte sotto il nome *TV Sports*? Purtroppo non è così.

Perché? La risposta è tanto semplice quanto triste a dirsi. Una delle caratteristiche che maggiormente affascina il giocatore tipo di football americano su computer, è la possibilità di misurarsi contro le altre squadre che fanno parte della sua e delle altre conference riuscendo, se è possibile, a qualificarsi per i play off o quanto meno riuscire a strappare una wild card. In *FPS Football* le cose si fanno estremamente difficili.

Non perché le altre squadre siano troppo forti oppure perché il gioco sia difficile da governare. Anzi, è tutto è ben bilanciato. C'è un unico tragico particolare... le partite delle altre squadre.

Dunque, esiste la possibilità di creare una lega formata da 28, 18, 12, 10 o 8 squadre, e le partite da disputare in una stagione variano a seconda del numero di squadre che formano la lega.

(sopra) Il lancio della monetina a inizio partita.
(a sinistra) La prospettiva alla *John Madden Football* è indubbiamente la migliore. In fotografia non potete vederlo ma le animazioni dei giocatori sono fantastiche.

http://www.old-computer-mags.com/

In caso di falli e penalità si apre una finestra sul campo e viene inquadrato un arbitro - digitalizzato dal vero - che spiega le varie situazioni di gioco.

FPS Football offre fino a nove diverse inquadrature del campo. Probabilmente quando giocherete ne userete una sola, massimo due, ma è bello sapere che se si vuole si può rivedere quel lancio in touchdown di 60 yarde da tutte le angolazioni, facendo schiattare il vostro amico-avversario.

Genere Sportivo
Casa Dynamix
Sviluppatore Patrick Cook

- Animazioni fantastiche
- Statistiche incredibilmente complete
- Possibilità di disegnare nuovi schemi
- Ottima giocabilità

- Modo simulazione ridicolmente assurdo (viene da chiedersi se il playtester dormiva o cosa?)

Versione PC

Non c'è dubbio che *FPS Football* dia il meglio di sé su un PC. La grafica è molto bella, curata e animata in maniera stupenda. Il problema è sempre lo stesso, se non avete un 486 a 33MhZ, giocare una stagione intera, o, come è possibile, indefinite stagioni consecutivamente, diventerà pressoché impossibile. Se invece possedete un 486 a 33MhZ, giocare una stagione diventerà possibile ma estremamente frustrante. Spero che non facciano versioni per altri computer, perché altrimenti il primo Super Bowl di *FPS Football* su Amiga lo vinceranno i figli dei nostri figli.

K VOTO

700 PC

G · QI · A · FK

FPS Football sviluppa al meglio l'aspetto grafico di questo sport, con diversi modi di placcaggio e di bloccaggio animati stupendamente. A volte, durante l'azione vera e propria del gioco, si hanno dei piccoli scompensi visivi. È difficile vedere se il pallone arriva tra le mani del ricevitore, o capire perché non gli arriva, e sinceramente, viste le altre animazioni, ci si aspettava di vedere il ricevitore alzare le mani o fare una torsione del busto per accogliere la palla tra le braccia. La nota dolente, che sembra una ottava scordata su un piano Yamaha, sta nel tempo decisamente eccessivo (ed è un eufemismo) che il programma impiega per aggiornare le partite giocate dal computer.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto · ore · giorni · settimane · mesi · anni

Non trovate ancora nulla di strano? Certo, ma aspettate un attimo.

La vostra squadra può giocare la partita controllata da voi, dal computer oppure in modo simulazione. In modo simulazione, ovviamente, potete far giocare le altre partite di una data giornata in cui non è coinvolta la vostra squadra. Niente di anormale? Beh, sappiate che il computer per simulare una partita impiega circa quindici minuti. Pazienza, dite voi? Rendetevi conto che se giocate il campionato completo di 28 squadre dovrete aspettare tre ore e mezza per far sì che il computer simuli le altre partite prima di poter giocare nuovamente una partita valida per il campionato. La partita in effetti non viene generata a Random (gioco di parole per i lettori di *Game Power*, NdR), bensì giocata realmente, con tanto di decisioni prese dai coach e aggiornamento delle statistiche.

Tutto questo rende sicuramente il gioco molto completo, ma anche decisamente noioso. Una delle caratteristiche principali del gioco dovrebbe essere quella di poter vedere i propri giocatori crescere di anno in anno, visto che è possibile scegliere quest'opportunità, ma questo significherebbe passare ore davanti al computer senza neppur poter interagire con la macchina - pura follia.

FPS Football è un ottimo prodotto se viene analizzato in quanto partita singola, magari con un amico, ma quando si passa sul versante simulazione allora il gioco lascia l'amaro in bocca: è come una fantastica opera d'arte lasciata volutamente incompleta.

A questo punto bisognerebbe dare due voti a *FPS Football*, uno per quanto riguarda la giocabilità e uno per quel che riguarda la simulazione. Però bisogna tenere presente che il gioco viene venduto come un insieme delle due cose, e in fin dei conti, con tutti i limiti che gli si possono ascrivere, è così che si presenta al pubblico. Quindi anche noi ci vediamo costretti a valutare il gioco con un solo voto ponderando i pregi, che sono molti, e i difetti, che sono pochi, anzi uno solo - ma enorme.

Può darsi che molti non si preoccupino del fatto che è pressoché folle cimentarsi in un intero campionato, ma senza questa opportunità a portata di mano il gioco non è completo. Voglio dire, la possibilità di disputare un campionato c'è, ma è talmente assurda...

Il tentativo della Dynamix è decisamente lodevole, e spero che in futuro, come i presupposti sembrerebbero confermare, vedremo nuovi titoli della serie *Front Page Sports* sugli scaffali dei negozi. Purtroppo il macchinoso e lento sistema di simulazione delle partite che impegnano squadre gestite dal computer, pur essendo molto particolareggiate, mina profondamente il gioco. Peccato.

Giorgio Baratto

P.S. Alla Sierra ci hanno detto che stanno valutando il problema delineato da Giorgio e intendono porvi rimedio. Speriamo quindi in una versione 1.1 senza l'assurdo sistema di simulazione: fossimo in voi aspetteremmo questa nuova versione prima di spendere i nostri sudati risparmi.

confronta & contrasta

Esistono un'infinità di giochi di football che potrebbero essere portati a paragone del prodotto della Dynamix. Diciamo che forse *Mike Dikta* è quello che su PC si avvicina maggiormente con i suoi vantaggi e i suoi svantaggi. *FPS Football* stravince dal punto di vista grafico e da quello dell'animazione, però non appena entriamo nell'analisi del campionato, allora scordatevi le partite che si susseguono nel corso di un pomeriggio, si può dire che mentre aspettate che *FPS Football* aggiorni la giornata, potete tranquillamente farvi un paio di partite con *Mike Dikta*. Capita l'antifona?

COOL WORLD

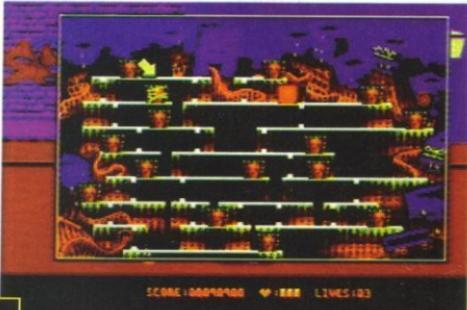
Si sa che la penna, se usata con arte, può essere un'arma micidiale, ma che su di essa possano addirittura pesare i destini del mondo intero proprio non lo si poteva sospettare.

La Ocean, tanto per cambiare, ci propone un gioco tratto da un film, che ha come protagonista la versione in cartone animato della bellissima Kim Basinger. Lasciando perdere tutti i possibili commenti sulla suddetta attrice che comunque verrebbero inevitabilmente censurati dalla redazione, entriamo subito nel vivo della storia del gioco.

Sulla terra, negli ultimi tempi, si sono creati dei vortici spazio-temporali che hanno messo in comunicazione il nostro mondo (Real World) con un altro parallelo (Cool World). L'avvenimento, in principio, ha fatto impazzire di gioia gli scienziati che ben presto si sono, però, accorti che questi vortici mettevano in pericolo la vita dell'intero universo. Infatti, attraverso i vortici, i Doodles, gli abitanti di Cool World, trasferiscono degli oggetti da un mondo all'altro, compromettendo seriamente l'equilibrio cosmico.

Dunque nel gioco vi calate nei panni di Harris, un semplice poliziotto che ha trovato un geniale sistema per metter fine a tutto questo trambusto. Infatti, proprio usando i famigerati vortici, si possono riportare gli oggetti al loro posto, sterminando nel frattempo tutti i Doodles che si incontrano, utilizzando l'arma più micidiale mai inventata dopo i devastanti missili fotonici di Mazinga: la penna speciale Handy Pen. Grazie a questo marchingegno, il nostro Harris è in grado di trasformare i Doodles in bolle di inchiostro nero che poi possono essere distrutte o aspirate.

Vediamo adesso come si traduce tutto ciò nel gioco. Dopo un primo respiro di sollievo nel constatare che il manuale di istruzioni comprende anche l'italiano, si sprofonda nella più nera convinzione che chi l'ha scritto probabilmente non ci ha mai giocato, perché non ci si riesce a capire veramente niente. Il primo dischetto è dedicato esclusivamente alla presentazione, che si rivela veramente mozzafiato. Vi posso garantire che sembra proprio di vedere una vecchia pellicola in bianco e nero con, come protagonista, una penna stilografica. Assolutamente eccezionale!!!

L'animazione della corsa del personaggio è quasi all'altezza di quella mitica di *Prince of Persia*: davvero ottima!

La mappa del livello può risultare molto utile per orientarsi. La struttura di alcuni è infatti molto complessa. Meno male che i programmatori hanno pensat o anche a chi non ama disegnare.

Raggiungere i portali dimensionali può essere difficile, ma a volte risulta indispensabile per il completamento di ciascun livello. Quando si dice la sfortuna...

http://www.old-computer-mags.com/

Genere Piattaforme
Casa Ocean
Sviluppatore Interno

• Magnifica introduzione grafica
• Buon uso dei colori
• Appassiona nonostante la difficoltà

• Totale assenza di musica durante il gioco
• Difficoltà elevata fin dal primo livello

Versione Amiga

Il gioco è stato provato su Amiga 600 con 2 mega di memoria, ma presenta alcune sbavature, come ad esempio dei notevoli rallentamenti nello scrolling a schermo pieno durante la fase di trasferimento e la totale assenza di musica per l'intero arco del gioco. Da sottolineare invece la stupenda introduzione, che sfrutta veramente bene le possibilità offerte da questo computer e il buon utilizzo dei colori.

K VOTO

800 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Usare la penna per salvare il mondo è sicuramente una idea originale e il gioca, pur non essendo una rivoluzione nel mondo dei platform, sicuramente si distingue dalla massa. Pur presentando alcuni inconvenienti, come la mancanza di una opzione di salvataggio, e delle lacune come la totale assenza di una colonna sonora, il gioco si rivela divertente. Sicuramente una buona scelta per Natale.

CURVA INTERESSE PREVISTO

confronta & contrasta

Confrontare un gioco come *Cool World* con qualcosa che gli assomigli può sembrare facile ma in realtà, l'ultima fatica della Ocean contiene elementi di diversi generi. *D/Generation* della Mindscape (che su qualche numero fa si meritò il titolo di K-gioco) gli si avvicina, sia per l'atmosfera allucinata che lo contraddistingue che per la coordinazione dei movimenti necessaria per risolvere i problemi che si presentano durante le fasi di gioco. Fra i due il vincitore è chiaramente *D/Generation* che ha dalla sua una profondità di gioco chiaramente superiore e un livello di frustrazione più basso.

Subito dopo possiamo lustrarci gli occhi nel vedere la mitica Kim, naturalmente in versione cartone animato, ballare una danza con indosso ben pochi veli, solo ed esclusivamente per noi.

Il gioco inizia nelle frequentate strade di Cool World, dove il nostro Harris deve correre da una parte all'altra dei quartieri, per stroncare i vari tentativi di intromissione in Real World. Una volta individuata la zona dei disordini, mediante un apposito tasto che visualizza la mappa, non resta altro che racimolare le monete sufficienti per poter entrare nella zona dei vortici, sparando ai Doodles che si incontrano. Da notare che in queste fasi di "trasferimento" non si rischia assolutamente la pelle, mentre invece è da sottolineare un fastidioso rallentamento dello scrolling orizzontale quando lo schermo è pieno di gente.

Molto più frenetica e fluida è invece l'azione nelle stanze dei vortici. In sostanza si tratta di resistere per il tempo limite, che generalmente è di cinque minuti, all'attacco sfrenato dei Doodles che cercano di passare da un mondo all'altro. Come dicevamo abbiamo due possibilità per fermarli: la prima consiste nel fare scoppiare la bolla di inchiostro nero sparandoci o saltandoci sopra. Il vantaggio di questa azione sta nel fatto che così facendo ci si procura dei bonus che possono dare o punti o una vita extra.

Aspirando le bolle, invece, si riduce il tempo limite di cinque secondi per ogni bolla aspirata. A descriverlo sembra tutto facile ma dovete sapere che le bolle, se non vengono distrutte entro un certo tempo, si trasformano in pericolosissimi Nickel Baiters di legno che, di tanto in tanto, sparano delle micidiali raffiche alle quali è veramente difficile sfuggire.

L'utilizzo del copper ha consentito ai programmatori di creare delle sfumature davvero impressionanti per gli sfondi...

Per arrivare al combattimento finale con Evil Holli, buffo personaggio mascherato da pagliaccio, bisogna superare 16 durissimi livelli

Per arrivare al combattimento finale con Evil Holli, buffo personaggio mascherato da pagliaccio, bisogna superare 16 durissimi livelli. Il gioco è abbastanza originale e la grafica è di buona fattura. Qualche perplessità la si ha invece sulla gradualità della difficoltà. In effetti pur offrendo una buona giocabilità il livello di difficoltà è fin dall'inizio molto elevato e mette a dura prova anche i più abili giocatori di platform rischiando di portare addirittura a momenti di frustrazione. Purtroppo bisogna registrare anche la completa assenza di musiche durante il gioco e anche gli effetti sonori che sono tutt'altro che esaltanti. Stranamente, data la lunghezza del gioco, non è stata inserita un'opzione di salvataggio della partita in corso, per cui raccomando questo gioco solo agli appassionati e abilissimi "platformgammisti" che possono disporre di diverse ore consecutive di libertà per poter portare a termine il salvataggio dell'universo.

Enrico Mariani

...unite a degli effetti a specchi simili a quelli già visti nelle fasi introduttive di *Project X*, il mitico sparatutto del Team 17

Gli oggetti da raccogliere sono moltissimi e situati nelle zone più irraggiungibili. Non fatevi scoraggiare e perseverate.

NATHAN NEVER

ANNA NEVER?

I tritabyte tricolori cominciano ad assumere la conformazione numerica delle bibliche cavallette, e questi Digital Exterminators non disdegnano di adeguarsi al trend...il team di programmazione di *Nathan Never* comprende Emanuele Viola, responsabile del codice principale, Marco Genovesi ai pennelli (niente a che vedere con l'altro Genovesi coinvolto nel progetto) ed, alle tastiere, Marco Filippini, un musicista da tenere sicuramente d'occhio.
La confezione è stata curata da Ebbinghaus, con il disegno di copertina di Claudio Castellini.
Il team è alla sua prima esperienza, ma l'impressione che affiora alla mente è che molti dei difettucci del gioco siano stati imposti da una politica di eccessiva aderenza al fumetto a discapito della ricerca di una giocabilità scevra da incongruenze.

"Nathan Never, agente speciale Alfa" suona un po' come "Dylan Dog, indagatore dell'incubo", grazie all'allitterazione presente nei connotati anagrafici di entrambi i personaggi, ma siamo sicuri che questa concessione "onomatopeica" non sia la sola causa del successo dell'ultimo nato in casa Bonelli.

Era tempo di licenza, quindi, dalla sola carta stampata, ed ecco che il merchandise ha cominciato a proliferare floridamente, sulla linea di quanto accaduto al caro vecchio Dylan, già apparso sui nostri schermi interattivi dai tempi del C64.

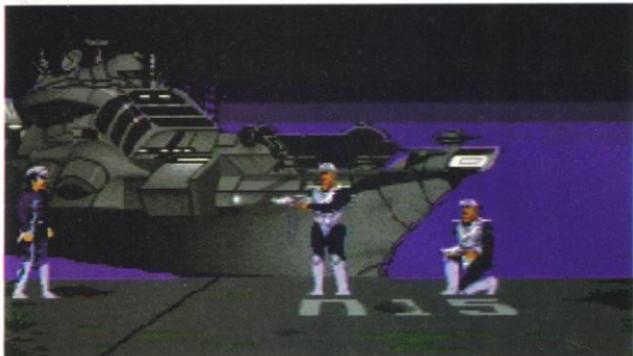
Questo della Genias è il primo prodotto di stampo videoludico dedicato a Nathan Never e sembra che non sarà affatto l'ultimo... ma sulle prossime pubblicazioni in questo senso vi informiamo in un box a parte.

La trama di "guerra alla Yakuza" (questo il sottotitolo della prima avventura elettronica del sig. Never) è incentrata su un'operazione di rapimento, da parte della famigerata Mafia giapponese, di alcuni scienziati trasportati nell'inespugnabile fortezza su un'isola.

Come è ormai tradizione nelle licenze Bonelli, nella confezione del gioco è allegato un albo disegnato per l'occasione, la cui lettura risulterà indispensabile per progredire nel gioco. La gestione dei comandi tramite il joystick è abbastanza complessa ma di rapida comprensione, ma se avete dei problemi la prima schermata di gioco, una locazione introduttiva ai livelli a scorrimento, vi consente di far pratica finché volete.

Una volta entrati nel vivo dell'azione vi renderete presto conto di quanto *Nathan Never* ricordi i primi due episodi della saga di *Shadow of the Beast* della Psygnosis, e

In questa schermata potrete controllare il vostro personaggio.

http://www.old-computer-mags.com/

NATHAN FEVER

Se le promesse verranno mantenute è probabile che il merchandise di Nathan Never impazzi più di quello dei Guns'n Roses... dovremo aspettarci infatti un gioco di ruolo (in uscita tra breve, e curato, tra gli altri, dal nostro severissimo Vincenzo Beretta), ed altri due prodotti interattivi dedicati al personaggio in questione (Simulmondo docet...), di cui uno si annuncia come un'avventura isometrica alla *Heimdall*... inoltre, è in programma la pubblicazione, esclusivamente in formato CD, delle colonne sonore di questo primo gioco di Nathan Never, ovviamente rivedute e corrette e forse anche supportate dal canto...ma questo K ve l'aveva già detto nella preview di alcuni mesi fa. Lungimiranti, nevvero?

Sopra: Nathan se la vede brutta di fronte a due guardie armate...
In Alto a Sinistra: le animazioni sono fluide ma non originalissime.
Di Fianco: L'Agente Speciale Alpha è un esperto di arti-marziali!

Genere Avventura Dinamica
Casa Genias
Sviluppatore Emanuele Viola Marco Genovesi Marco Filippini

- Musiche curate
- Alcuni bei fondali, animazioni fluide
- Studiato per i fan del personaggio

- Presentazione globale trasandata
- Troppo ricalcato sullo stile Psygnosis (e sulla grafica dei Bitmap!)
- Realizzazione un po' affrettata.

Versione Amiga

La macchina è sfruttata indubbiamente bene. Il parallasse si spreca (sembra ce ne siano 29 strati, per la maggior parte impiegati nello scorrimento del terreno) e i fondali, soprattutto nel secondo livello, fanno sfoggio di una vasta gamma di colori. L'aspetto sonoro è particolarmente curato, ma il loader a volte fallisce nel caricamento dei file, specialmente sul 600.

Versione PC

Ci sono giunte voci di una versione PC assai migliore. Sembra che l'aspetto grafico verrà ritoccato per sfruttare le potenzialità delle migliori schede, e le routine di dialogo/interazione verranno ampliate. Non abbiamo visto nulla di questa versione, neanche un demo embrionale, quindi non ci resta che giocare con l'Amiga a tempo indeterminato, attendendo fiduciosi.

Giudicare un prodotto italiano è quanto mai arduo, e lo è ancor di più quando questo trae spunto da un personaggio famoso o da un'ambita licenza. *Nathan Never*. Tenteremo comunque di rimanere più obiettivi possibile. I migliori elementi del programma si ritrovano indubbiamente nella tecnica (invidiabile) di gestione della grafica, e nel sonoro fantasioso ed azzeccato.
Purtroppo *Nathan Never* pecca proprio nel determinante fattore "giocabilità", probabilmente a causa di una programmazione affrettata per far uscire il gioco in concomitanza con le feste natalizie. Quindi i probabili punti di forza del gioco, come la tanto decantata "interazione" con gli altri personaggi, sono rimasti impigliati da qualche parte nel codice di quel che avrebbe potuto rivelarsi un buon prodotto... non fraintendetemi, così com'e *Nathan Never* è un game all'altezza dei concorrenti, magari anche piacevole da giocare, ma alcune trascuratezze ne minano la longevità in modo traumatico. La troppa fretta non ha mai fatto bene ai programmi, ma complessivamente, in questo caso c'è sufficiente carne al fuoco per giustificare l'acquisto.

CURVA INTERESSE PREVISTO

non solo ad un livello estetico...infatti anche la possibilità di interagire (limitatamente) con alcuni personaggi del gioco richiama abbastanza *Beast 2*, e l'aspetto grafico (intendiamo i molteplici - venti e rotti - livelli di parallasse e l'animazione della corsa del personaggio principale) è molto simile. Ad ogni modo le somiglianze maggiori si riscontrano nel primo livello, essendo il secondo ed il terzo ambientati rispettivamente all'interno della fortezza e in un tunnel tridimensionale (che a noi ricorda tanto l'AMOS...).

Il gioco è fondamentalmente una comune avventura dinamica, anche se bisogna dire che il feeling presente nei fumetti di Nathan Never è presente e l'atmosfera ne giova.

Tiziano Toniutti

confronta & contrasta

Prendendo alla lettera quanto scritto nella descrizione della funzione di questo box potremmo tentare un confronto del gioco con il fumetto originale, ma esauriremmo subito gli argomenti perché *Nathan Never* su computer non perde niente del feeling particolarissimo e cyberpunk dell'opera Bonelliana...anzi, probabilmente è quanto di meglio poteva esser fatto per mantenere intatta l'atmosfera delle storie originali, anche se poi questo va leggermente a discapito del gioco vero e proprio. La nostra sterminata memoria ci permette un paragone con l'intera serie di *Beast*, dal primo al terzo, dato che il gioco attinge abbondantemente dai pozzi della Psygnosis...rispetto a *Beast 1*, *NN* è più avanzato (e vorrei vedere, son passati tre anni...) per via dell' interazione tra i personaggi, presente però anche in *Beast 2*. A livello puramente arcade non c'è competizione tra *Nathan Never* e le varie bestie, per motivi invero differenti: il primo *Beast* era più giocabile anche se più limitato, mentre Never ha la meglio sul secondo, giudicato unanimamente troppo difficile e frustrante. Ed il terzo, direte voi? Non vorrei sembrare polemico, ma credo che dovremo attendere il seguito di *Nathan Never* per profferir parola...

http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

SHERLOCK HOLMES
CONSULTING DETECTIVE - VOLUME II

Software inedito, studiato appositamente per CD-ROM per sfruttarne le caratteristiche. La ICOM, visto il successo di *Consulting Detective volume I*, decide di bissare, migliorando un prodotto già di alto livello.

Il Multimedia è ancora una delizia per pionieri ma molti sono gli utenti di sistemi tradizionali che attendono un riscontro sul piano del software per aggiornare le proprie macchine.

Il secondo volume di *Consulting Detective* è un piccolo capolavoro in forma di film interattivo, sarebbe improprio parlare di avventura; alla soluzione dei casi si giunge esclusivamente tramite la deduzione, elaborando tutti gli indizi che ci sono messi a disposizione.

Una specie di kolossal informatico in cui una cinquantina di attori recitano per circa 90 minuti di video.

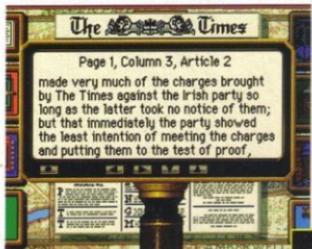
I fondali sono fedeli riproduzioni di ambienti vittoriani e spesso vengono visualizzati disegni in nero o seppia che riproducono lo stile dell'epoca. Purtroppo la grafica in bassa risoluzione (MCGA) non rende del tutto giustizia alla parte cinematografica del gioco ma l'hardware attuale non consente ancora il full-motion video a pieno schermo. Forse implementando tecniche di compressione audio-video del tipo JPEG-MPEG potremo assistere ad un vero e proprio film digitale; per ora dovremo accontentarci.

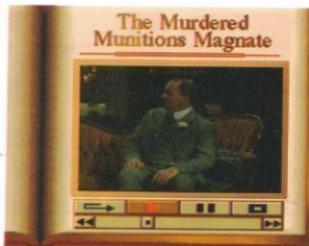
Gli avventurieri tradizionali si troveranno un po' spaesati: non esiste alcun tipo di parser in quanto non serve.

Non dovremo dire a Sherlock: "Prendi la corda, fissala alla maniglia della porta, lega l'altra estremità al cavallo, dai una botta sul deretano dell'animale,...". L'azione è sacrificata in nome di una più nobile (ed impegnativa) analisi delle testimonianze e spulciatura dei quotidiani, come nella migliore tradizione doyliana.

A dire il vero in alcuni racconti Holmes non disdegnò l'altrettanto nobile arte della boxe, per domare alcuni delinquenti recalcitranti, ma non diciamolo alla ICOM, potrebbero prendersela a male.

Carichiamo il programma, con un'introduzione tutt'altro che esaltante in cui una lente evidenzia scattosamente la scritta ICOM, arriveremo ai titoli di testa, che ci fanno sorgere spontanea la domanda -Come accidenti ho fatto a settare la grafica in modo CGA? No, forse è EGA. -. Una vera fetenzia che non mancherà di preoccupare l'ignaro acquirente riguardo la bontà dell'investimento ludico a sei cifre. All'apparire dello schermo principale inizierete a tranquillizzarvi, dopo la prima

Ecco un esempio dell'interfaccia utente di questo splendido gioco: le scene vengono presentate quasi come fossero parte di un film.

Come potete vedere l'esame attento di ogni indizio è assolutamente indispensabile per la risoluzione dei casi.

Non soltanto i dialoghi o i quotidiani sono fonte di informazione, anche il telegrafo può rivelarsi molto utile.

Questo importante uomo d'affari è stato brutalmente assassinato: indovinate un po' chi dovrà scoprire il colpevole?

Questa è l'agendina di Sherlock Holmes. Ci sono molti indirizzi e nomi importanti, che vi serviranno durante le indagini.

Se selezionate uno di questi nomi potrete scoprire qualcosa di più riguardo al caso, anche se non è detto che sia davvero importante!

poi passeremo allo schermo principale.

Qui siamo lasciati in balia delle nostre capacità deduttive.

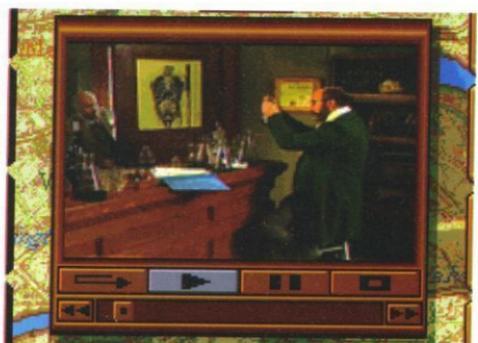
Sul nostro taccuino possiamo trovare i nomi di luoghi o persone che certamente potranno essere d'aiuto, ma altri dovranno aggiungersi da una rubrica di notevoli dimensioni. Una lunga serie di interrogatori che, associati all'attenta lettura del Times sia in forma cartacea che digitale, ci consentiranno di trovare il bandolo della matassa. Le nostre ipotesi si trasformeranno in accuse di fronte ad un giudice, che tramite precise domande ne verificherà la validità, assegnando anche un punteggio. La qualità di grafica e sonoro è decisamente migliorata rispetto alla prima versione, rendendo il gioco ancora più godibile... se siete anglofoni o possedete una certa esperienza di inglese parlato. La limitazione principale di *Consulting Detective*, risiede proprio nella comprensibilità dei dialoghi, fondamentale ai fini della soluzione del caso, dal momento che il video non è sottotitolato ed i testi non vengono trascritti. Si è effettivamente agevolati dalle nuove funzioni di riproduzione degli audiovisivi, che ci consentono di ascoltare nuovamente le parti di interesse senza dover iniziare da capo, peraltro animazione ogni dubbio verrà fugato.

Il manuale di istruzioni è piuttosto scarno perché si è preferito inserire all'interno del gioco le istruzioni, rigorosamente vocali, riguardanti i comandi principali, nonché una introduzione da parte del nostro detective riguardante Londra e alcuni dei londinesi con cui avremo a che fare.

Dopo aver goduto di queste meraviglie multimediali, che ripeto non sempre trovano un riscontro nel manuale, alla faccia del "verba volant, scripta manent", non ci resta che scegliere il nostro primo caso; una breve animazione introduttiva ci spiegherà il background,

confronta & contrasta

La scelta e obbligata: nell'arena non possiamo che vedere lo scontro *SHCD Volume I vs. Volume II*. Il confronto è molto stimolante in quanto ci permette di stimare, a parità di livello tecnologico, in quale misura i programmatori hanno incrementato la propria confidenza con il mondo multimediale. In meno di un anno è stato migliorato tutto, dal programma vero e proprio, ora più "amichevole", agli aspetti audiovisivi.
Il sonoro, il parlato in particolare, sembra essere stato campionato con una frequenza maggiore, rendendo i dialoghi più comprensibili anche ad un'audience non di madre lingua, o meglio eliminando una delle turbative. La grafica è più precisa, i colori delle animazioni sono più realistici e le nuove opzioni per visualizzarle facilitano notevolmente il compito dell'investigatore.

La grafica è abbastanza accurata, purtroppo non è ancora possibile migliorarla ulteriormente.

L'interfaccia è simile a quella di un videoregistratore e vi permette di rivedere alcune scene.

GUARDA CASO

I casi che vengono sottoposti alla nostra attenzione in questo CD-ROM sono tre, ciascuno con circa 130 Mb di dati tra grafica e sonoro. Il supporto ottico è occupato quasi per intero come si può notare leggendo la directory del CD-ROM. Una curiosità: mentre nel primo titolo della serie i file e le directory erano perfettamente visibili e leggibili, ora dobbiamo servirci di programmi come PC-Tools o Norton Commander per curiosare nell'albero. Timore per la pirateria o per la concorrenza? Misteri dell'informatica.

*** I due leoni. 17 agosto 1888**

Due leoni uccisi e una strana coincidenza riguardante l'assassinio di un tale Stephen Lions (particolari sul Times). Varie ipotesi vengono fatte tra cui anche quella di un complotto contro lo Stato britannico.

*** I dipinti trafugati. 22 gennaio 1891**

Alla vigilia di un'importante esposizione due dipinti scoperti solo recentemente di De Kuyper, allievo di Rubens, scompaiono. Toccherà ad Holmes mettere una pezza all'incapacità dell'Ispettore Lestrade.

*** Il magnate delle munizioni assassinato. 20 marzo 1888**

Un facoltoso industriale, con una ricca clientela ed una certa passione per il gentil sesso (come biasimarlo?) viene assassinato. Soldi, armi o moglie gelosa? The game is afoot, Watson.

Genere Avventura investigativa
Casa Mindscape
Sviluppatore ICOM Simulations

- 90 minuti di animazioni
- Sonoro digitalizzato ad alta frequenza
- Casi interessanti e rispetto del personaggio e delle ambientazioni

- Inglese parlato con pronuncia piuttosto stretta
- Mancanza di riferimenti testuali
- Impossibilità di configurazione dell'hardware

Versione PC

Grafica (VGA) e sonoro (Soundblaster) sono veramente stupefacenti. Le richieste al sistema sono aumentate rispetto al Vol. I, non tanto in termini di potenza di calcolo, essendo sufficiente un 286 a 12MHz, quanto piuttosto sulle specifiche del lettore CD-ROM: al massimo 380ms di tempo di accesso e almeno 150 Kb al secondo di transfer rate.
I possessori di vecchi modelli devono aspettarsi interruzioni sulle animazioni o addirittura il rifiuto del caricamento.

Versione MC

Praticamente identica a quella PC. Audio e video sono stati convertiti direttamente. Richiesti almeno 68020, 1,5 Mb RAM, scheda grafica a 256 colori, System 6.0.7 con Quickdraw 32 bit.

K VOTO

773 PC

Il voto è piuttosto penalizzante, soprattutto analizzando i voti parziali. Il gioco, in realtà meriterebbe più di 900 se fosse stato tradotto (il fattore K passerebbe a 8). Purtroppo la comprensione dell'inglese parlato da parte dell'italiano medio è piuttosto limitata, un handicap pesantissimo in un'avventura dove letteralmente penderemo dalle labbra dei protagonisti (non esiste alcuna descrizione testuale) che, tra l'altro, talvolta si esibiscono in una tipica pronuncia cockney, stretta e ancor meno intelligibile del normale. Peccato, perché i casi sono molto intriganti e l'impostazione del gioco in forma di film interattivo è estremamente avvincente. Se la ICOM (o l'importatore) dovesse prendere in considerazione la traduzione in lingua italiana, l'acquisto sarebbe quasi obbligato, anche per chi non ama le avventure tradizionali.

CURVA INTERESSE PREVISTO

l'impresa è superiore alle forze di buona parte degli italiani. Per dare un termine di paragone, incontrerete le stesse difficoltà di comprensione che avreste vedendo un film in lingua originale senza sottotitoli. Non potrete nemmeno contare sul movimento delle labbra a causa delle dimensioni dei pixel che lo rendono inintelligibile. L'unica speranza risiede in una versione italiana, perfettamente alla portata dei nostri doppiatori, che purtroppo è piuttosto improbabile a causa dei notevole costo dell'operazione. Io nel frattempo continuo ad arrancare sulla versione inglese, maledicendo la pronuncia londinese di alcuni personaggi.

Alessandro Cattelan

Questa è l'immagine che compare nella presentazione del secondo caso: i dipinti rubati.

Purtroppo, come già detto, i dialoghi inglesi sono alquanto difficili da comprendere.

Naturalmente la lente d'ingrandimento non poteva mancare al caro vecchio Sherlock!!!

http://www.old-computer-mags.com/

CONTRAP

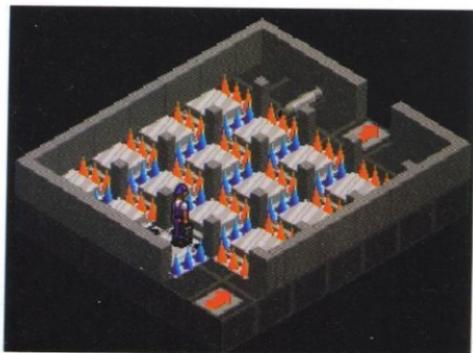
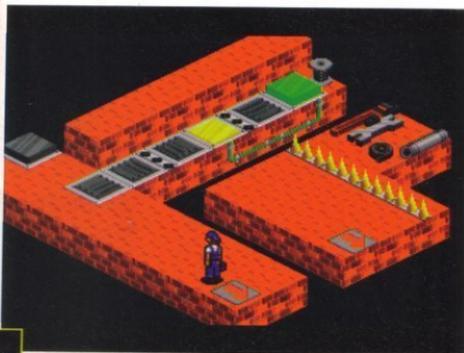
In questo mese i rompicapo abbondano, anche la Mindscape decide di dare il suo contributo al genere che ha fatto la fortuna di una specie di roditori dai capelli verdi...

Complimenti! Vi siete appena trovati un buon posto di lavoro. Beh, daccordo, probabilmente la posizione di operaio addetto alla manutenzione elettro-meccanica di un non meglio definito mega-impianto, non è il massimo delle vostre aspirazioni. Ma la responsabilità che vi tocca è enorme e il divertimento è garantito.

Sì, perché all'impianto numero 4 della Gadgetco (la ditta che vi ha appena assunti) pare proprio non ci sia nessuno disposto a darvi una mano nel portare a termine le vostre operazioni di riparazione e manutenzione. E, non per sputare nel piatto in cui stiamo mangiando, ma questo impianto è quello che suole definirsi una coperta corta: non fai in tempo a riparare un pezzo che subito se ne rompe un altro. Insomma, mai un attimo di tregua, mai il tempo di tirare il fiato... A proposito di tempo. Il vero avversario è lui. È necessario che le parti vittime di un qualunque guasto vengano riparate il più rapidamente possibile, altrimenti Mr. Flanagan (il boss della Gadgetco) sarà costretto a licenziarvi... e si sa, in questi periodi di crisi economica lo spettro della disoccupazione aleggia...

La realtà è che quest'ultima creazione della britannica Mindscape riesce a coinvolgere chi vi si cimenti fino all'osso del collo. Il tutto a partire dal primo impatto con le istruzioni. Ebbene sì; quello che vi trovate tra le mani non è il manuale di istruzioni di un videogioco, ma una vera e propria lettera di assunzione nella quale il signor B.S.Flanagan vi spiega brevemente quelle che saranno le vostre mansioni all'interno della Gadgetco. Alla lettera di assunzione è allegato un opuscolo nel quale vi viene spiegato il funzionamento dei sei Sistemi Operativi Principali che rappresentano il cuore della "Master Machine". Il tutto spiegato con la massima accuratezza e corredato di figure e diagrammi. Insomma, avete comprato un gioco e vi ritrovate a leggere qualcosa che assomiglia più al manuale di istruzioni della vostra vecchia televisione...

Importantissimo il capitolo dedicato agli attrezzi da lavoro, quelli che la Gadgetco vi dà in dotazione il primo giorno di lavoro. Gli attrezzi sono 9 e sono il frutto di sperimentate e sofisticatissime tecnologie d'avanguardia (le stesse usate dal pentagono!) e questo è il motivo del loro elevatissimo costo (850 dollari per un cacciavite...). Mr. Flanagan in persona, nel cartoon iniziale, nel consegnarci questo Tool Box si dilunga in raccomandazioni: saremo ritenuti responsabili dello smarrimento, del danneggiamento o di qualsiasi altra malaugurata disgrazia possa accadere ai nostri strumenti.

Giusto il tempo di rassicurare Mr. Flanagan, e il nostro bravo operaio fa la conoscenza dei suoi colleghi: naturalmente delle vere e proprie simpatie... Tanto simpatici che quando ci chiederanno in prestito cacciavite, pinza, chiave inglese etc. ci sembrerà brutto negargliele... Morale: i malandrini se ne vanno con tutti i nostri attrezzi e noi ci troviamo a dover affrontare la prima urgenza in "braghe di tela". L'unica spe-

Problema: Come recuperare gli indispensabili attrezzi nell'angolo di destra, senza rimanere irrimediabilmente isolati?

Quanta fatica ci toccherà fare per raggiungere quel maledetto tubo! E occhio ai punti di non ritorno...

http://www.old-computer-mags.com/

TIONS

ranza che ci rimane è quella di trovare tutti gli strumenti che ci saranno necessari strada facendo...

Da questo momento inizia il gioco vero e proprio (già, se fosse dipeso da noi non avremmo mai prestato i nostri attrezzi a quelle "sagome" di colleghi).

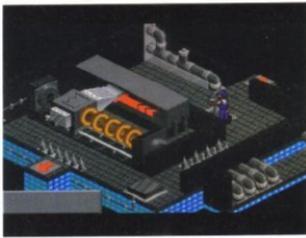
Dovendo inquadrare in qualche categoria *Contraptions*, lo posizioneremmo senza ombra di dubbio tra i rompicapo.

In effetti la Gadgetco non è altro che un'accozzaglia di strani meccanismi e giganteschi pulsanti, sui quali di volta in volta il nostro simpatico operaio si trova a dover agire.

Ogni pulsante schiacciato aziona qualche meccanismo, che può essere sia nella schermata presente che in altre. Molti di questi meccanismi sono a tempo, e questo rende la nostra azione per forza di cose più frenetica (in breve vi renderete conto che i pulsanti tondi azionano meccanismi temporizzati, al contrario di quelli quadrati). Oltre alla velocità con cui si compiono le diverse azioni, è fondamentale l'ordine nel quale le si esegue.

È facilissimo infatti trovarsi in situazioni senza ritorno (quelle che impongono l'uso dello sciagurato "restart" per intenderci!) proprio perché prima di giungere in una determinata "stanza" non si è compiuta una certa azione (un classico delle prime volte è arrivare in un punto senza avere recuperato lo strumento giusto per andare avanti).

Senza mezzi termini possiamo dire che il gioco è bello e divertente. Certo, bisogna aver tanta voglia di far funzionare il cervello e ancora più pazienza. Alla fine, con intelligenza, pazienza e caparbietà si riesce a far fare al nostro operaio (graficamente molto ben studiato) il lavoro che gli è stato richiesto.

Questa scacchiera potrebbe diventare uno dei vostri peggiori incubi.

Siamo giunti in uno dei punti cruciali della Master Machine, ma avremo tutti gli attrezzi che ci servono?

L'utilizzo del joystick può facilitare il nostro compito (i comandi su tastiera non sono molto pratici), che principalmente consiste nel far muovere con agilità e rapidità il nostro operaio all'interno del suo mondo isometrico.

Insomma, *Contraptions* è una vera occasione: un posto di lavoro sicuro, in una ditta solida, con dei colleghi simpatici e la prospettiva di otto ore al giorno (più gli eventuali straordinari) di divertimento. Non fatevelo scappare!

Diego Antonelli

confronta & contrasta

Tra i vari giochi rompicapo che ci vengono in mente quello che si avvicina maggiormente all'ultimo nato di casa Mindscape è l'ormai leggendario *Lemmings*. Dal confronto tra i due esce ancora vittorioso il vecchio prodotto della Psygnosis, soprattutto per la simpatia delle piccole bestioline votate al suicidio e apparentemente prive di volontà ulteriori (salvo quella - implicita - di fare impazzire tutti i videogiocatori del mondo).
Questa sconfitta nulla toglie comunque al divertente *Contraptions*, anch'esso tutto da giocare e da studiare.

DAUGHTER of SERPENTS

Dopo il grande successo di *Alone in the Dark*, il gioco ad ambientazione horror in grafica poligonale, tocca ora alla Millenium rinverdire il successo dei miti di Cthulhu. Ci riuscirà?

Qualche anno fa la qualità delle avventure grafiche era molto distante da quella raggiunta oggi da capolavori come *Monkey Island 2*, *King Quest VI* o *Laura Bow II*, la VGA per la maggioranza degli utenti MS-DOS era un miraggio e l'unico suono che usciva dalle loro macchine era il misero 'beep' dello speaker interno.

Fu in quel periodo che gli sviluppatori del team Eldritch Games, in collaborazione con la Electronic Arts, produssero un'avventura per Amiga che si ispirava ai miti di Cthulhu, partoriti dalla fervida immaginazione di H.P. Lovecraft. Il gioco si intitolava *Hound of Shadow* e presentava una realizzazione grafica fuori dal comune, con schermate in bianco e nero che restituivano perfettamente il "feeling" anni '20 dei racconti di Lovecraft.

Ecco la trafficante di oggetti d'arte. Si rivelerà essere una potente incantatrice.

L'ispettore di polizia ci informa dell'arresto di una trafficante di oggetti d'arte. Potrà esserci utile?

Il sistema di creazione del personaggio era ottimo, con dozzine di attributi fra cui scegliere e molte professioni da poter esercitare: una vera chicca per gli amanti dei giochi di ruolo. L'unico difetto era costituito dalla trama che, per certi versi, appariva troppo lineare e veniva rovinata da alcuni problemi alquanto illogici.

Ora, a qualche anno di distanza, lo stesso team di programmatori si è impegnato nella realizzazione di un ideale seguito a *Hound of Shadow* e il risultato è questo *Daughter of Serpents*. L'avventura è ambientata ad Alessandria d'Egitto, ovviamente negli anni '20, e abbiamo la possibilità di impersonare un viaggiatore, un egittologo, un detective privato, un investigatore dilettante, un occultista oppure un mistico. La scelta della professione non è fine a sé stessa ma, come vedremo, influenzerà direttamente la trama dell'avventura.

A seconda della professione scelta, infatti, l'avventura si dipanerà in maniera differente; ci sono tre trame principali, una per i viaggiatori-egittologi, una per i detective-investigatori e una, infine, per i mistici-occultisti.

La realizzazione audiovisiva è sicuramente di grande impatto: le schermate sono realizzate con grande perizia e l'utilizzo dei 256 colori è indubbiamente efficace, mentre la colonna sonora, soprattutto con le schede sonore più sofisticate, riesce a crea-

L'hotel Savoy visto dall'esterno. Notate la fedeltà della ricostruzione storica.

Il portiere dell'hotel Savoy dove alloggiamo. Spesso ci può fornire indizi utili per le nostre indagini.

http://www.old-computer-mags.com/

(A destra) L'arrivo al porto di Alessandria. Così comincia la nostra avventura in Egitto.

(Sotto) La mappa di Alessandria tramite la quale ci spostiamo per la città. Molto pratica.

(Sotto a destra) L'ufficio della Thomas Cook. Qui ci possono prenotare un biglietto per tornare a casa in nave.

re un'atmosfera fantastica.

L'interfaccia (del tipo 'punta e clicca') con cui muoviamo i nostri passi fra gli oscuri misteri della città egiziana è discreta, anche se non brilla per originalità e, in alcuni casi, si rivela poco pratica. La gestione degli oggetti è scomoda: nonostante ad ognuno di essi sia associato un disegno piuttosto grande che lo identifica chiaramente, la necessità di passare tra uno schermo e un altro, ogni volta che si deve accedere all'inventario, rende il tutto poco intuitivo, sicuramente non all'altezza dei prodotti migliori di questa categoria.

Il pregio maggiore di *Daughter of Serpents* è comunque rappresentato dalla perfetta ambientazione, che ci dà l'impressione di essere davvero immersi nella caotica Alessandria, con locali arabi in cui prendere un caffè, per poi magari scoprire nel loro scantinato chissà quali orribili segreti, località di scavi che promettono meraviglie e molte altre locazioni, tutte disegnate alla perfezione. Si può dire che in questo gioco tutto sia stato sacrificato al raggiungimento di un'atmosfera eccellente e non si può negare che gli autori siano riusciti nel loro scopo.

Purtroppo, nell'elenco delle cose che sono state sacrificate troviamo anche la lunghezza delle varie trame e sotto-trame inserite nel gioco. Scegliendo la professione di avventuriero, sono riuscito a completare l'avventura in un tempo di gioco di poco superiore alle cinque ore. Il bello è che, per tutta la durata dell'avventura, sono rimasto incollato davanti al monitor, senza la minima intenzione di smettere prima di aver completato l'avventura.

Con questo voglio dire che i programmatori si sono lasciati prendere un po' troppo la mano: durante l'avventura è possibile sviluppare delle sotto-trame, ci si sente molto liberi di fare e agire, ma alla fine, dopo poche ore di gioco, terminare l'avventura lascia l'amaro in bocca. Si prova una sensazione di "tutto qui?", simile a quella di *Another World*, il capolavoro della Delphine a cui si poteva imputare solamente una longevità davvero scarsa.

Un'avventura che occupa quasi 20 Mb sull'hard disk non può durare una sola giornata, nemmeno se è possibile rigiocarla svolgendo una professione diversa.

Un'avventura che occupa quasi 20 Mb sull'hard disk non può durare una sola giornata, nemmeno se è possibile rigiocarla svolgendo una professione diversa. La libertà d'azione non deve sfociare in una semplicità esagerata, i problemi devono essere logici ma, allo stesso tempo, impegnare il giocatore. Se i programmatori volevano creare un film interattivo, ci possono anche essere riusciti, ma per andare al cinema la spesa è ben diversa; ci aspettiamo di più da un'avventura per computer che prosciuga il portafoglio dai nostri risparmi.

Probabilmente il sistema di gioco sviluppato dal team Eldritch Games si adatterà molto meglio al CD-ROM, supporto a con cui i problemi di spazio vengono risolti alla grande. Fino ad allora le avventure da *giocare* rimangono altre.

Andrea Minini

Genere Avventura grafica
Casa Millenium
Sviluppatore Eldritch Games

- Atmosfera anni '20 perfetta
- Buona versione italiana
- Gioco di ruolo nel manuale

- Interfaccia poco innovativa
- Brevissimo da completare

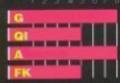
Versione PC

Il gioco occupa quasi 20 Mb sul vostro hard disk, in gran parte per la grafica delle varie locazioni che si distingue per l'elevata qualità. I requisiti hardware minimi non sono proibitivi: un computer

Versione Amiga

L'uscita della versione Amiga è prevista per il mese di marzo. La grafica sarà a 32 colori e per il sonoro, ovviamente, non ci saranno problemi. L'uso di un hard disk sarà praticamente indispensabile, vista la mole dei dati grafici e per giocare sarà necessario disporre di almeno un mega di RAM.

K VOTO

790 PC

Non c'è che dire, *Daughter of Serpents* può vantare una grafica e un sonoro assolutamente al di sopra della media. Il sistema di creazione del personaggio è ottimo (tanto che nel manuale è contenuta un'avventura da giocare con i vostri amici, un vero e proprio gioco di ruolo) e, fino a quando dura, avrete l'impressione di non essere guidati ma di vivere una vera e propria avventura.
Peccato che l'hard disk non sia la memoria di massa adatta per gestire una simile mole di dati: la complessità e la lunghezza dell'avventura ne risentono irrimediabilmente. Una nota di merito, comunque, la traduzione italiana del gioco, che si segnala per la qualità, davvero sorprendente in un gioco inglese.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto | ore | giorni | settimane | mesi | anni

confronta & contrasta

Vista l'ambientazione anni '20 e la chiara ispirazione lovecraftiana di entrambi i titoli, il confronto verrà effettuato con *Alone in the Dark*. Il programma della Infogrames si distingue per la sua grafica molto particolare e, in confronto a *Daughter of Serpents*, presenta una longevità molto superiore. Dalla sua *Daughter* ha una libertà d'azione maggiore ma, in fin dei conti, se questa dura solo poche ore, a chi importa? Il gioco della software house d'oltralpe si merita la palma di miglior gioco ad ambientazione horror, spiazzando *Daughter of Serpents*.

STREET FIGHTER 2

Da due anni nelle Hit Parade delle sale giochi di tutto il mondo, e ultimamente convertito sulla console Super Nintendo, il fenomeno *Street Fighter 2* continua ad espandersi raggiungendo ora anche l'Amiga. Fortuna o disgrazia?

Per quelli che non conoscessero già questo mega-gioco apocalittico, possiamo dire che *SF 2* è uno dei picchiaduro più riusciti della storia dei videogame. State per partecipare al grande torneo mondiale di combattimento da strada, che si svolge ogni anno in tutto il mondo. Dovrete per questo impersonare uno degli otto sfidanti di quest'anno, vale a dire Ryu, Ken (i due karateka di *SF 1*!), Guile (un marine venuto a vendicare un amico assassinato da Mr. Bison), Chun Li (l'acrobata cinese del gruppo, venuta a vendicare suo padre), Blanka (un animale che combatte solo per il gusto di fare a pezzi i suoi avversari), Dhalsim (un indiano che ha il perfetto controllo del suo corpo), Zangief (il lottatore Russo dalla forza comparabile a quella di un grizzly), e E. Honda (un Sumadore giapponese che combatte solo per dimostrare ai suoi allievi la potenza della sua arte).

Per accedere alle fasi finali del torneo e tentare di guadagnarvi il prezioso titolo di miglior combattente del mondo, dovrete sconfiggere gli altri sette sfidanti. In queste fasi, però, dovrete affrontare i tre scagnozzi

dell'attuale detentore del titolo: l'ignobile e spietato Mr. Bison. Sono, in ordine, Balrog (un ex-pugile alcolizzato), Vega (un abile acrobata spagnolo che si nasconde il volto dietro una maschera e usa degli artigli come arma), e Sagat (il precedente detentore del titolo, sconfitto da Ken e Ryu in *SF 1*).

Questo picchiaduro differisce dagli altri poiché ogni combattente ha la propria tecnica e le proprie mosse, compresi alcuni colpi segreti molto particolari. Se volete cogliere gli avversari di sorpresa ed avere la possibilità di andare avanti, dovrete trovare i punti deboli, scoprire le tecniche segrete di ogni avversario e vincere due round su tre. Alcuni colpi sono più potenti di altri, e se riuscite ad eseguire le combinazioni giuste potrete anche stordire il vostro avversario (oltre che a toglierli mooolta energia!). Ogni tre combattimenti vinti avrete diritto ad una schermata bonus per aumentare il punteggio. Potrete distruggere completamente una macchina, polverizzare una ventina di barili che cadono dal soffitto, o anche atomizzare una piramide di barili infuocati.

La quantità di colpi disponibili è stata leggermente diminuita rispetto alla versione originale, e ne sono rimasti circa sedici. Ricordiamo, però, che il coin-op vantava ben 6 pulsanti per effettuare le varie mosse e combinazioni. Sull'Amiga, parte del problema è stato risolto usando un joystick a 2 pulsanti (uno per i calci

Ryu le sta prendendo di santa ragione da Guile! Ma non vale... combatte in casa!

Genere Picchiaduro
Casa US Gold
Sviluppatore Creative Materials

- Sistema di gioco
- Grafica accurata

- Musiche scadenti
- Animazione scattosa e con pochi frame
- Collisioni un po' casuali

Versione Amiga

Streetfighter 2 non sfrutta assolutamente le formidabili capacità tecniche dell'Amiga e crea l'impressione di un gioco finito in fretta per essere disponibile nel periodo natalizio. Secondo noi l'Amiga può fare molto di più e lo stesso, crediamo, poteva fare la US Gold.

Versione PC

Non è ancora disponibile, ma sembra che sarà la miglior versione per computer, con una grafica a 256 colori, e vari livelli di parallasse. Il gioco dovrebbe sfruttare le macchine rapide come i 486 e gran parte delle schede sonore. Staremo a vedere...!

K VOTO

736 AMIGA

G
QI
A
FK

Sapete una cosa? A me hanno sempre fatto paura le conversioni di grandi hit! Quando ho saputo che c'era voluto più di un anno agli stessi programmatori del gioco per convertire *SF 2* per Super Nintendo, mi sono detto: "Sembrano esserci tutti gli ingredienti per fare una buona conversione!" E infatti non mi sbagliavo. E ora ecco che esce *SF 2* per Amiga, dopo solo qualche mese di lavorazione.
Risultato: un gioco che dà proprio la sensazione di una conversione fatta in modo affrettato e superficiale e diventa discreto solo se utilizzato con un joystick a due pulsanti. Aspettate piuttosto *Body Blows* della Team 17 che, a quanto abbiamo potuto vedere, sembra davvero eccezionale!

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

(A destra) Blanka è capace di ruotare il corpo come una vera palla di cannone! Attento Ryu...!!!

(Sotto) Chun Li affronta Dhalsim nel suo palazzo. Splendida la bellezza dei fondali.

(Sotto a destra) Dhalsim sta cercando di speronare con la sua testa la povera Chun Li.

e l'altro per i pugni), anche se potete utilizzarne uno con un solo pulsante usando lo "Shift" della tastiera, la tastiera con uno o due pulsanti, o addirittura solamente un joystick a un pulsante se siete un virtuoso della manovella e avete la precisione di un robot.

Graficamente parlando, il gioco è stato convertito in modo adeguato. Gli sprite sono abbastanza belli e colorati, e di dimensioni notevoli. I 32 colori dell'Amiga sono stati sfruttati al massimo e i fondali sono eccezionali anche se lo scrolling in parallasse è completamente sparito. Qualche serio problema si riscontra nell'animazione, nella giocabilità e nella parte sonora. Per prima cosa sembra che i programmatori abbiano optato per un'elevata velocità a discapito dei frame di animazione, dando così un fastidioso movimento scattoso ai personaggi e allo schermo.

Secondo, le routine di collisione degli sprite non sono per niente precise, dando a volte risultati imprevedibili, quali una fiamma che vi colpisce mentre gli saltate sopra, colpi che attraversano il nemico senza beccarlo, o colpi dell'avversario che passano a 3 chilometri da voi e che vi colpiscono comunque (non si sa come)... Per usare certe mosse occorre una precisione infernale, soprattutto mentre siete a mezz'aria.

Infine, le musiche del gioco sono decisamente scadenti, anche se alla US Gold, hanno fatto un sforzo per le voci campionate.

Per alleviare le vostre sofferenze, una volta caricato il gioco, potrete sempre invitare un vostro amico e giocare in due intraprendendo vere e proprie sfide, o addirittura tornei tra amici grazie anche alla possibilità di dare un handicap ai giocatori più forti.

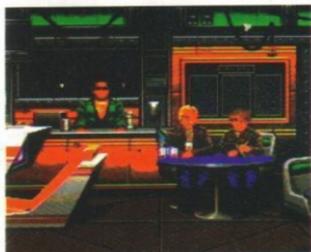
Peccato! Secondo me i programmatori della US Gold si sono persi una buona occasione per creare un nuovo metro di giudizio in termini di picchiaduro. Poteva diventare il nostro K-Parametro!

Alex Pasetto

confronta & contrasta

Chiaramente il termine di paragone è l'ormai famoso, anche se un po' anziano ma sempre stupendo, *IK+* (un capolavoro superato solo dalla versione SNES di *SF2*)! Non c'è niente da fare però: *IK+* è superiore a *SF2* in tutti i sensi - rapidità, animazione e giocabilità - con l'eccezione dell'aspetto grafico.

WING COMMANDER

Il team di Chris Roberts ha impiegato quasi 77 mesi per sviluppare le tecniche di rotazione che lo hanno reso celebre e sono stati necessari altri due anni alla Origin per convertire questo capolavoro sul 16 bit Commodore, ma l'attesa è finita! *Wing Commander* per Amiga è ormai realtà.

Al bar dell'astronave madre discutiamo con i colleghi piloti.

Le esplosioni conservano una certa spettacolarità anche a 16 colori.

Definire *Wing Commander* "solo" un simulatore è effettivamente poco. La storia è stata scritta da tre autori, il suono realizzato da due compositori e un esperto in effetti sonori, e la grafica utilizza tecniche di rotazione e bit-mapping molto avanzate. E sono state queste caratteristiche insieme alla componente cinematografica che lo hanno reso uno tra i più entusiasmanti giochi di tutti i tempi.

Le affascinanti sequenze animate di intermezzo forniscono, poi, una gradevole pausa tra le varie azioni e contribuiscono a ricreare la sensazione di narrazione cinematografica, senza contare che parlando con i vari piloti si possono ottenere consigli molto utili su come condurre una battaglia. È stata riposta molta cura anche nei dettagli: sugli armadietti dei piloti sono appese foto di donne nude e un secchio raccoglie l'acqua che cade da un tubo rotto. Le colonne sonore sono molto varie e si modificano a seconda della situazione di volo, da un combattimento furioso o un inseguimento fino al ritorno trionfale alla base. È possibile inoltre comunicare direttamente con qualsiasi astronave che si trovi nelle vicinanze, amica o nemica che sia. Infine, dopo aver completato la missione, ci si ritrova nell'hangar dove verranno valutati i danni e dove il colonnello Halcyon giudicherà le azioni intraprese nel corso della battaglia. Se invece morirete durante una missione, una sequenza animata vi mostrerà la drammatica cerimonia del vostro funerale.

Detto questo, la versione Amiga di *Wing Commander* è molto deludente. La grafica è a livelli decisamente bassi, convertita dalla versione VGA in modo grezzo e superficiale. Se le sequenze animate risultano più fluide, le rotazioni del gioco sono terribilmente lente e scattose, difetto determinato dalla mancanza di MHz(naturalmente chi possiede un 3000 o il nuovo 1200 non risentirà certo di questo problema.) Stesso discorso per il sonoro, che dà l'idea di essere trasportato "pari pari" dall'originale senza modifica alcuna. Concludendo, se avete un Amiga equipaggiato con un microprocessore più veloce (un 68020 o più) e siete appassionati di questo tipo di giochi allora fateci pure un pensierino, altrimenti lasciatelo perdere poiché rischiate solo di rimanere delusi.

Fabio Massa

Le astronavi sono state realizzate con tecniche di rendering. Peccato che con soli 16 colori non ce ne si accorga nemmeno.

600 O 1200?

Quando il progetto di *Wing Commander* per Amiga cominciò a delinearsi, l'Amiga 1200 era solo un'idea che ronzava nella testa dei designer Commodore. Ora che la nuova macchina è uscita questa versione del capolavoro della Origin non sfrutta certo a pieno le sue potenzialità. Certo, la velocità è maggiore ma una versione con più colori sarebbe auspicabile, al momento non vi sono ancora annunci ufficiali ma sembra probabile che la Mindscape prepari fra qualche mese una versione scritta appositamente per il 1200, non resta che aspettare.

WWF
The European Rampage Tour

Il wrestling è uno degli sport più seguiti in USA, ed anche qui da noi, fino a poco tempo fa, contava un certo numero di appassionati. Purtroppo, però, negli ultimi tempi Tele+2 ha riservato il privilegio di vedere le acrobazie dei wrestler più famosi ai suoi abbonati, crittando la trasmissione curata e commentata da Dan Peterson.

Ai noi poveri videogiocatori non abbonati, dunque, non resta altro che cercare consolazione nel nostro vellutato mondo al silicio, affidandoci ai vari giochi che hanno tentato in più di un'occasione di emulare le prodezze di Ultimate Warrior e di Ric Flair, di Hulk Hogan e di Big Boss Man, e ancora di Bret "The Hitman" Hart e di Ted Di Biase.

A mio parere è stata la Genias a raggiungere il miglior risultato con il suo *Top Wrestling*, ma anche la stessa Ocean ci aveva già provato con *WWF - Wrestlemania*, un gioco però decisamente scadente. Vediamo un po' se è riuscita a fare meglio con questo *WWF - The European Rampage Tour*.

Il gioco prende spunto, per l'appunto, dall'European Rampage Tour, una sorta di tournée europea dei colossi che animano il curioso mondo della WWF, e più precisamente dei tag-team, cioè delle coppie di wrestler.

Dopo una bella presentazione che ci mostra i Legions of Doom più inca**ati che mai, ci viene richiesto di scegliere i due lottatori che comporranno il nostro team tra quattro possibili atleti: il mitico Bret "The Hitman" Hart, arcinoto per le sue spettacolari mosse tecniche, Randy "Macho Man" Savage, che ha però, ahinoi, lasciato a casa la dolce Miss Elizabeth, l'inossidabile Hulk Hogan ed infine quel matto di Ultimate Warrior. Questa sezione del nuovo programma della Ocean è veramente carina, perché per ognuno dei wrestler proposti viene riportata una scheda con le sue caratteristiche principali, accompagnata dalla musichetta di presentazione con cui i protagonisti sono soliti entrare sul ring.

A questo punto si giunge al primo dei quattro incontri da affrontare: dopo una breve presentazione in puro stile televisivo, corredata dalle solite minacce e compagnia bella che lasciano il tempo che trovano, si passa direttamente agli schiaffoni del ring.

Il primo incontro vede i nostri atleti contro gli odiosi Nasty Boys, i ragazzi cattivi, due

(Sopra) La presentazione in stile televisivo ricorda un po' i classici *TV Sports* della Cinemaware.

(A destra) Lo schermo di selezione del vostro tag-team.

(In alto) Una presa alle corde. Intanto il secondo del team osserva interessato l'incontro.

(A fianco) Bel colpo, forse è il momento di saltargli addosso e fare iniziare la conta all'arbitro.

Genere Sportivo
Casa Ocean
Sviluppatore Interno

- Buona la presentazione
- Grande accuratezza dei menu di selezione delle opzioni
- Indubbiamente di gran lunga migliore del predecessore

- Le mosse possibili sono ancora troppo poche
- Manca l'opzione per due giocatori uno contro l'altro
- Pochi gli incontri (solo quattro), che non garantiscono un'adeguata longevità

Versione Amiga

Due i dischi di gioco di questo *WWF - The European Rampage Tour*, che vengono caricati con una buona velocità dal drive. Anche i cambi di disco sono più che accettabili data la loro scarsa frequenza. La grafica è buona, soprattutto nell'introduzione e nella sezione destinata alla scelta dei wrestler. Anche il sonoro, in queste fasi, è di ottimo livello, con una riproduzione digitalizzata dell'"All right" dei Legions of Doom davvero impressionante. Immagino già che le musichette che accompagnano nella realtà Hulk Hogan e Ultimate Warrior sul ring e che sono state qui riprodotte esalteranno non poco parecchi fan dei muscolosi wrestler.

K VOTO

739 AMIGA

G
QI
A
FK

WWF -The European Rampage Tour **è, tutto sommato, un gioco abbastanza buono, supportato da una grafica ed un sonoro di livello più che discreto soprattutto nelle parti introduttive al match vero e proprio, dove questo software pare perdersi un po' per strada. Si nota un notevole progresso, è vero, rispetto al precedente prodotto della Ocean, ma si poteva fare anche qualcosa di più. La giocabilità risulta limitata dalla ristretta varietà di mosse disponibili, ma gli incontri riescono ugualmente ad essere piuttosto equilibrati. L'introduzione delle coppie al posto dei singoli lottatori è poi un elemento estremamente positivo, finora relegato al celeberrimo coin-op sulla WWF. È invece un peccato che manchi l'opzione per combattere uno contro l'altro, gestendo due wrestler: la longevità ne avrebbe indubbiamente tratto vantaggio.**

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

omaccioni grassi e bruttissimi che avranno al massimo una decina di denti in due. Se si supera la prima sfida, ci attende la Money Inc., squadra composta dagli altrettanto simpatici Ted "The Million Dollar Man" Di Biase ed il suo allegro amichetto I.R.S e, se anche il secondo match va a buon fine, i Natural Disaster, ossia i giganteschi Earthquake e Typhoon, sono prontissimi a riempirci di mazzate. Solo completando vittoriosamente l'European Rampage Tour (la serie di tre incontri che ho appena finito di descrivere) si potrà accedere alla grande sfida di New York, in cui ci attendono al varco niente popòdimeno che i Legions of Doom.

Quanto alla fase di gioco vera e propria - che, direte voi, in fondo è il succo di ogni videogame - alla Ocean sembrano non aver ancora capito che non basta acquistare una licenza e crearle attorno il contorno generale per realizzare un buon prodotto. Intendiamoci, la riproduzione dell'incontro non è male, anzi, ma dopo una così ricca premessa si rimane con un po' d'amaro in bocca.

Il ring è visto lateralmente ed entra interamente in una schermata, risultando quindi piuttosto piccolo, anche se la grafica è di buon livello. Il sonoro è nella media, ma il vero punto dolente viene, proprio come nel predecessore, dalla giocabilità: il numero di mosse disponibili è stato incrementato un po' e per fortuna è stata tolta quella sedia fuori dal ring il cui uso improprio sulla testa dell'avversario rendeva la vittoria assolutamente semplicissima, ma la varietà dei colpi effettuabili è comunque piuttosto limitata. Alcune mosse, poi, si possono fare solo in particolari condizioni rendendone difficile il frequente utilizzo.

La presenza dei compagni (il nostro e quello avversario) a bordo ring ha incrementato un po', invece, l'interesse degli incontri, visto che se uno dei due lottatori è in difficoltà, può chiedere il cambio (attraverso il tocco) e recuperare così una parte di energia. Si può anche giocare in due, ed in quel caso ogni persona controlla uno dei componenti del team. Non è possibile, quindi, dare vita a sfide all'ultimo sangue tra due avversari umani. Ed è un peccato, perché quest'opzione avrebbe forse dato nuova linfa ad un programma che, in definitiva, è poco più che discreto.

Simone Bechini

Bisogna fare presto a risalire sul ring altrimenti allo scadere dei 10 secondi l'incronto sarà perso.

confronta & contrasta

WWF - The European Rampage Tour **va ovviamente confrontato con la precedente pubblicazione della Ocean sullo spettacolare sport americano:** ***WWF - Wrestlemania*** **La Ocean è riuscita a migliorare un po' il suo prodotto, ma ancora non abbastanza. Grazie al cielo è stato eliminato lo smanettamento del joystick durante le prove di forza, sostituito dalla ripetuta pressione del pulsante di fuoco, ed anche solo questo fatto è secondo me una notevole conquista in termini di giocabilità. Anche la grafica di contorno è stata migliorata, così come le animazioni dei lottatori. Insomma, la cura riposta in** ***WWF - The Rampage Tour*** **è nettamente superiore a quella che era stata dedicata a** ***WWF - Wrestlemania.***

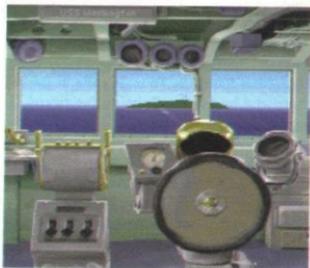
TASK FORCE 1942

Dopo averci fatto viaggiare nelle profondità del Pacifico con *Silent Service* e *Silent Service II*, la Microprose affronta la guerra sui mari da un'altra prospettiva.

All'inizio del 1942 la Marina Imperiale giapponese, sull'onda della vittoria conseguita a Pearl Harbour nel '41, si scontrò con le forze alleate in una serie di battaglie navali che in pratica decisero le sorti dell'intera guerra nel Pacifico. Se i Giapponesi fossero riusciti a prendere le Solomone e a conquistare Midway, avrebbero quasi certamente sconfitto gli USA e conquistato l'Australia. Se invece gli Alleati avessero difeso le Solomone e Midway, avrebbero stretto d'assedio i Giapponesi.

Tutti sanno che nella realtà gli Americani vinsero queste battaglie e, di conseguenza, la Guerra nel Pacifico, ma la Microprose è pronta a rimettere in discussione questo capitolo di storia contemporanea con *Task Force 1942*, una accuratissima simulazione di battaglia navale di superficie. Infatti la software house di Wild Bill Stealey vi dà la possibilità di salire sulla plancia di una nave da guerra americana o giapponese e affrontare una battaglia simulata nei minimi dettagli.

La prima cosa da fare è dare un'occhiata alla mappa (che in pratica è anche un radar, anche se nel 1942 non esistevano radar così accurati) e decidere come muovere le proprie unità. Infatti in *TF1942* non comanderete una singola unità (se non in casi eccezionali) ma un gruppo di navi da guerra. Potete scegliere velocità e direzione di ogni nave o gruppo, conoscere i dati della nave e gli eventuali danni sostenuti. Il manuale spiega esaurientemente molte manovre navali "di gruppo", e non dovrebbe essere difficile imparare quel tanto di strategia navale per permettervi di concludere felicemente uno scontro.

Dopo aver controllato la situazione dalla mappa, potete scegliere di dare un'occhiata con il binocolo, in modo da poter individuare e, grazie allo zoom, riconoscere i vostri nemici. Le navi che incontrerete sono essenzialmente di tre tipi: corazzate, come la Yamato, caccia e mercantili. Vien da chiedersi

(Sopra a Sx) Sembra *Silent Service*, vero? In effetti vi trovate dietro al binocolo della Washington!
(Sopra a Dx) Una vista esterna della vostra corazzata.
(centro) Il ponte di comando, da cui potete prendere tutte le decisioni.

http://www.old-computer-mags.com/

La mappa di Guadalcanal, dove si svolse una delle più feroci battaglie della Seconda Guerra Mondiale. Ora tocca a voi!

Genere Simulazione
Casa Microprose
Sviluppatore Lawrence Schick

- Tecnicamente perfetto
- Grafica curata nei particolari
- Relativamente facile da controllare

- Mancanza di controllo su tutta la Task Force

Versione PC

***Task Force 1942* è disegnato per i compatibili dal 386 in su, ma non aspettatevi di vederlo girare fluidamente su un 25 MHz, specie quando selezionate le viste esterne. Il sonoro non è male, anche se si limita a qualche effetto sonoro quando un colpo centra il bersaglio, e a qualche musichetta d'intermezzo. Indispensabili il mouse e la VGA, meglio se di quelle veloci.**

K VOTO

895 PC

G
QI
A
FK

Come per quasi tutti i prodotti della Microprose, *Task Force 1942* è perfetto, almeno sotto il punto di vista tecnico. Il realismo di questa simulazione è stupefacente: viene simulato di tutto, dall'alba al tramonto, dai bengala che illuminano la notte cadendo, ai traccianti che rischiarano gli obiettivi, dai pennacchi di fumo dei colpi arrivati a segno, alle sinistre scie dei siluri. Inoltre, il controllo della vostra Task Force è semplicissimo, considerando che mediamente controllate sei o sette unità militari; combinando il mouse con una decina di tasti, potrete dare qualsiasi ordine, dall' "Avanti tutta" al "Fuoco!". Niente di macchinoso, anche se dovrete leggere il manuale per diventare dei veri comandanti.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

dove sono finite le portaerei e i sottomarini, ma in effetti dalle parti delle Solomone nel '42 non c'erano molte portaerei, e i sottomarini americani stavano ben lontani dalle grandi flotte nemiche.

Dopo aver individuato il nemico, si deve fare un salto in sala controllo di tiro, dove un efficiente, quanto anacronistico computer balistico fa le veci dell'ufficiale puntatore, elaborando i dati necessari per centrare il nemico, come distanza, velocità e angolo d'attacco. Dopodiché non dovete far altro che cliccare sul pulsante rosso per vedere partire il colpo e, si spera, esplodere il nemico in una nuvola d'acqua e di fiamme.

Naturalmente, se controllate un caccia (o Destroyer) potete anche contare sui siluri (infatti le corazzate non disponevano di tubi lancia siluri). Basta accedere allo schermo di controllo dei tubi lanciasiluri e, con una procedura simile a quella delle torrette, mirare e poi lanciare la torpedine.

Prima o poi, per quanto siate degli abili comandanti, un colpo avversario centrerà la vostra nave, e dovrete subito scoprire il tipo di danno: è piuttosto seccante ritrovarsi con le torrette di prua fuori uso proprio in mezzo ad una battaglia! Se poi volete dare un'occhiata dall'esterno, basta premere un tasto funzione: potrete ammirare la vostra nave sotto qualsiasi angolazione, spostandovi semplicemente con il mouse.

Come avrete capito *TF1942* non è una di quelle simulazioni che richiedono anni di studio per levare l'ancora o i gradi di Capitano di Corvetta per poter sparare un paio di colpi. Anzi, seguendo la politica ormai abituale della Microprose, grazie ad un pannello di realismo, consente ad un principiante di comandare una nave sin dall'inizio. Inoltre alcuni accorgimenti, come la mappa-radar o il computer di puntamento, anche se anacronistici, rendono questa simulazione giocabile da tutti, senza impoverirne l'aspetto tecnico.

Per regolare meglio il livello di difficoltà e aumentare la longevità della simulazione si può scegliere di affrontare una battaglia inventata ex-novo dal giocatore, che sceglie tutti i parametri, dall'entità delle forze in campo al tempo e all'ora dello scontro, oppure di partecipare a una missione storica (ne sono disponibili solo una decina!) o, infine, affrontare la campagna delle Solomone, incontrando le stesse difficoltà di quell'umida mattina di fine Agosto 1942...

Paolo Paglianti

confronta & contrasta

***TF1942* assomiglia moltissimo ad un altro prodotto della Microprose, *Silent Service*. Come *Silent Service*, *TF1942* è diviso in diversi "schermi", ognuno dedicato a una funzione ben precisa, come guidare la nave, sparare con le torrette, lanciare i siluri, controllare i danni, ecc. *Silent Service* si rivela un po' più giocabile di *TF1942*, perché si controlla una sola unità per volta, e tutto sommato è più semplice guidare un sottomarino che una task force di sei o sette incrociatori. Invece l'ultimo prodotto della MPS è più "strategico" e spesso dovrete combattere intere battaglie più sulla mappa che in plancia. *TF1942* offre in compenso la possibilità di controllare anche le navi Giapponesi, mentre in *Silent Service* si poteva stare solo dalla parte dello Zio Tom.**

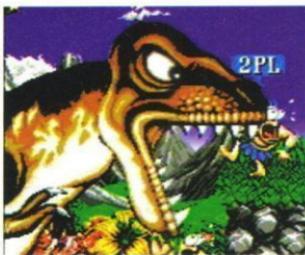
http://www.old-computer-mags.com/

JOE & MAC
CAVEMAN NINJA

Dopo la strepitoso successo di *Chuck Rock* non potevano non mancare dei cloni di quel divertentissimo plattform. Andiamo a vedere se anche *Joe & Mac Caveman Ninja* della Elite si inserisce veramente in questa categoria.

Secondo voi, per quale dannato motivo due tranquilli cavernicoli dovrebbero abbandonare la loro calma e accogliente caverna mettendosi a girare per un mondo pieno di insidie? Complimenti! Avete vinto la più classica delle bamboline. Infatti è proprio per cercare le loro belle bambolone scomparse che i nostri due amici si vanno a cacciare in mezzo ad un mare di guai, e che razza di guai!

Durante la lunga ricerca infatti si troveranno ad affrontare alcuni dei più cattivi e famelici animali preistorici come il "Piccolo Pteranodonte" che ha una apertura alare di soli nove metri o evitare le insidiosissime "Tyrant Triffids" affamatissime piante carnivore in grado di sputare semi velenosissimi. Bisogna dunque attraversare ben quindici territori e, alla fine di ognuno c'è il famigerato Capo del Territorio che, a volte, vi garantisco, è davvero enorme. Lungo il percorso si possono anche incontrare dei bivi che comunque si ricongiungono nella landa dove si affronta il Capo. Sta a voi scoprire quali sono i tragitti meno pericolosi o i più accessibili.

Naturalmente non potevano mancare bonus vari, generalmente sono cibarie, che oltre a incrementare il punteggio restituiscono un po' di vitalità. Ma il particolare sicuramente più interessante è rappresentato dalla possibilità di poter trovare delle armi più potenti rispetto all'ascia di cui si è dotati in partenza. Le nuove armi possono essere reperite rompendo le uova che talvolta alcuni pterodattili ci sganciano in testa. Ci si potrà quindi difendere con il boomerang, con palle di fuoco, con ruote di pietra o addirittura con la propria immagine! Infatti premendo il tasto si "spara" l'immagine di colui che ha raccolto quest' arma, annientando la prima cosa che incontra (pietra rotolante, animale o cavernicolo che sia). Il gioco raggiunge il massimo della godibilità quando si affronta la ricerca delle donzelle in due. Infatti è possibile acchiappare il "socio" di turno, sollevarlo e scagliarlo sui nemici, salvando la propria pellaccia a scapito di quella dell'amico che, da quel momento, forse tanto amico non sarà più. Alla resa dei conti, questo gioco, pur essendo ambientato nel mondo di *Chuck Rock*, è

in realtà molto più vicino a *Ghost'n Goblins* con i suoi seguiti e cloni vari. Tutti i personaggi e gli animali che si incontrano son ben disegnati e, come ormai in quasi tutti i giochi, anche quando lo schermo è strapieno di gente l'azione non rallenta, tenendo alta la frenesia della sopravvivenza. Ottima anche l'opzione che consente di scegliere con quale joystick o control pad affrontare il mondo preistorico. Anche il livello di difficoltà è molto ben bilanciato e con un pochino di pratica diventa relativamente facile affrontare almeno i primi Capi. Insomma: un gioco che sicuramente vale la pena di possedere.

Enrico Mariani

Genere Piattaforme
Casa Elite
Sviluppatore Interno

- Opzione joystick/control pad
- Livello di difficoltà ben bilanciato
- Divertentissimo in due

- Niente da segnalare

Versione Amiga

Ancora una volta l'Amiga dimostra di non avere nulla da invidiare alle console. I personaggi di Joe & Mac si muovono molto fluidamente e i fondali sono ricchi e dettagliati. Anche dal punto di vista del sonoro non ci si può lamentare, con molti motivetti carini e orecchiabili. L'opzione di controllo con il joypad è la ciliegina sulla torta per un prodotto ottimamente realizzato.

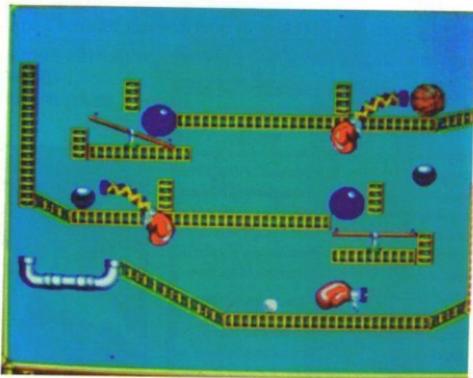
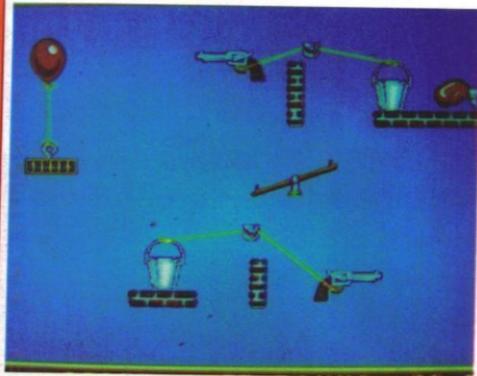
Questo, forse, è uno di quei giochi che mi piace definire "universali". Infatti pur non avendo note di particolare rilievo (come potete vedere dai voti parziali) e un gioco estremamente piacevole in grado soprattutto di coinvolgere anche le persone che non sono molto portate per i giochi a piattaforme.
Se aggiungiamo poi anche la possibilità di far volare e di danneggiare il nostro compagno ecco che si ottiene la miscela che garantisce sicuramente il successo di questo prodotto.

CURVA INTERESSE PREVISTO

L'utilizzo di vignette fumettistiche contribuisce all'umorismo del gioco.

Impossibile trattenere un sorriso di fronte a questi cavernicoli.

http://www.old-computer-mags.com/

The INCREDIBLE MACHINE

Bisogna proprio dire che ne sentivamo la mancanza. Un bel gioco di abilità mentale che ci riporta ai gloriosi tempi del C64, quando la grafica non era, per forza di cose, eccelsa, ma le idee abbondavano.

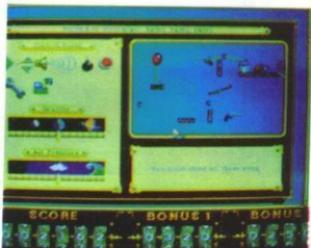
Nel pannello di comando ci vengono date delle brevi informazioni sul livello che ci apprestiamo a risolvere.

L'idea del gioco viene mascherata dietro l'immagine di un improbabile professor Q, che ha deciso di creare delle apparecchiature particolari, ognuna delle quali con uno scopo preciso, benché sicuramente difficili da brevettare.

A chi potrebbe interessare acquistare una macchina che permette di far scappare un topo da tre famelici gatti, oppure di fare canestro senza toccare il pallone (sfruttando dei tappeti mobili), oppure fare fuoco con tre pistole diverse contemporaneamente? Insomma la Macchina Incredibile del Professor Q. non rientra tra quegli oggetti che, anche il più eccentrico dei milionari vorrebbe mettere in bella mostra nel salotto!.

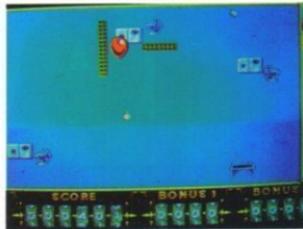
Per far funzionare la macchina abbiamo a disposizione un'infinità di attrezzi tra i più disparati: gatti, topi, pistole, palle da bowling, palloni da pallacanestro, palline da tennis, palline da baseball, corde, carrucole, secchi, tappeti mobili, cinghie dentate, missili, pistole, cannoni, criceti in gabbia, lampadine, dinamite, scimmie, interruttori elettrici, palloncini, generatori elettrici, mulini a vento, pesci rossi, tubi, scatole a sorpresa, guantoni a molla, insomma un'infinità di materiale.

Naturalmente non tutti questi attrezzi vengono utilizzati simultaneamente, ma può capitare di usarne molti in contemporanea per arrivare a risolvere determinati problemi che sono collegati alla "meravigliosa"invenzione del Professor Q.

Il gioco in sé consiste nel posizionare alcuni oggetti nei punti giusti per poter arrivare alla soluzione finale suggerita dal professore. Ad esempio un tappeto mobile potrà essere mosso da un criceto che corre su una ruota collegata con una cinghia dentata al meccanismo del tappeto, il criceto comincerà a correre solo se è spaventato, quindi sarà necessario colpire la sua gabbia con qualcosa, solitamente una palla.

Un gioco carino, ma che dimostra, almeno per ciò che concerne lo stile, i suoi anni

Un altro esempio può essere quello di utilizzare la dinamite per far saltare una palla da bowling che vada poi a colpire la gabbia del criceto di cui sopra.

Per farlo, però, occorre accendere la dinamite. E non avendo a disposizione dei fiammiferi, l'unico modo per riuscirci è quello di sfruttare l'effetto della luce

http://www.old-computer-mags.com/

(A lato) Per risolvere questo livello, bisogna riuscire a far chiudere tutte le forbici. Le funi verranno tagliate e noi ce l'avremo fatta.

Genere Rompicapo
Casa Sierra
Sviluppatore Jeff Tunnell

- Grafica molto curata e piacevole
- Innumerevoli oggetti da utilizzare

- Pochi livelli iniziali
- Stile di gioco datato

Versione PC

La grafica fa la parte del leone, e considerando che il gioco è per la maggior parte statico, c'era da aspettarselo. Non dovrebbero esserci problemi di velocità del clock, ma bisogna tenere presente che il gioco necessità almeno un PC 386sx per girare. Il controllo con il mouse (obbligatorio) è intuitivo. Anche su un'altra piattaforma il gioco non migliorerebbe di una virgola.

K VOTO

750 PC

G, QI, A, FK

Non posso dire che *The Incredible Machine* sia un gioco fatto male, semplicemente si rivolge a un pubblico che sa perfettamente ciò che cerca. Lo stile è estremamente datato, e se consideriamo l'evoluzione attuale del genere rompicapo, non possiamo aspettarci che riscuota un grande successo. Se però le fantastiche macchine di Ruge Goldberg, *Incredible Machine* potrebbe riservarvi parecchie ore di divertimento, se poi avete un amico con cui scambiarvi i livelli disegnati con l'editor....

CURVA INTERESSE PREVISTO

su uno specchio che converga i raggi verso la miccia, e così via. Insomma, per far funzionare la macchina del Prof Q occorre aguzzare al massimo l'ingegno.

Come molti di voi avranno potuto capire dalla sommaria spiegazione dei meccanismi del gioco, altro non si tratta che di un semplice gioco in cui bisogna risolvere numerosi livelli (86 per la precisione) utilizzando i materiali messi a disposizione, partendo da livelli piuttosto semplici fino ad arrivare a livelli decisamente intricati.

Esiste anche la possibilità di creare dei livelli utilizzando l'editor per rendere la sfida sempre accesa.

La grafica è molto carina, ben realizzata e piacevole a vedersi, ma, purtroppo, solo di contorno in un gioco di questo tipo, quello che conta è la complessità dei livelli e il divertimento che si ha nel risolverli.

I livelli preconfezionati sono 86, non pochi, ma nemmeno molti, tenendo conto che i primi sono decisamente semplici. La possibilità di crearne di nuovi è interessante, ma chi si prenderebbe la briga di passare ore a studiare terribili marchingegni per poi risolverseli? Certo esiste la possibilità di sfidare un amico, ma è così remota e, quanto meno, non molto accettabile.

In conclusione si può dire che *The Incredible Machine* è un titolo molto curato e divertente, ma il suo divertimento si esaurisce troppo presto e la possibilità di crearne di nuovi aumenta la sua longevità in misura minima.

Un gioco carino, ma che dimostra, almeno per ciò che concerne lo stile, i suoi anni: in un epoca di grafica a 256 colori, di simulazioni di tutti tipi, giochi come questi possono appassionare solo i patiti del genere rompicapo.

Il gioco comunque, centra in pieno ciò che si è prefisso, se avete passato notti insonni con gli umani di *The Humans*, con i *Troddlers* e, naturalmente con i *Lemmings*, il gioco fa per voi, altrimenti...

Giorgio Baratto

confronta & contrasta

Il titolo che, se vogliamo, si avvicina di più a *The Incredible Machine*, anche per potersi rendere conto della differenza con cui ormai si tenta l'approccio ai giochi di questo tipo, è senza dubbio *Lemmings*. La vittoria va sicuramente a quest'ultimo, proprio perché, ormai, bisogna puntare maggiormente all'aspetto divertente, in giochi in cui l'unico scopo è quello di superare livelli su livelli di situazioni che richiedono molta materia grigia. *TIM* non riesce, anche se la realizzazione è di ottima qualità, a scalfire il capolavoro della DMA Design.

http://www.old-computer-mags.com/

LETHAL W

I film d'azione, specie se ben realizzati e divertenti, sotto le festività, solitamente, riscuotono un gran successo, e i produttori di *Arma Letale 3*, senza dubbio, a quest'ora si staranno godendo i frutti dell'ultimo lavoro di Mel Gibson e Danny Glover.

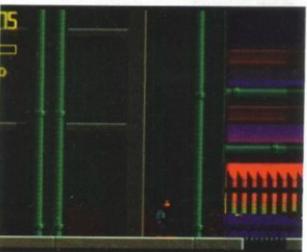
Ma poteva forse mancare il relativo tie-in firmato Ocean? Naturalmente no, e infatti, puntualmente, all'inizio di Dicembre, è arrivata in redazione la confezione di *Lethal Weapon*, pronta per essere giocata e soprattutto testata a fondo per i nostri lettori.

La trama del gioco sintetizza quelle dei tre episodi cinematografici, due dei quali diretti da Richard Donner.

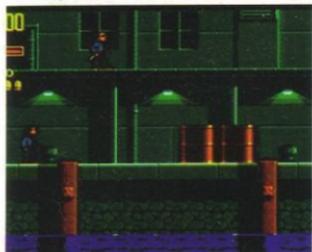
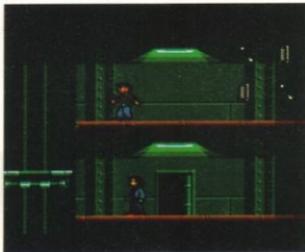
La prima missione vede i nostri eroi alle prese con il recupero di un container pieno di dollari, frutto del traffico di droga, collocato su di una nave che sta per lasciare il porto di Los Angeles; nella seconda Riggs e Murtaugh devono invece sventare un tentativo eversivo di alcuni fanatici terroristi che hanno collocato degli ordigni nella intricatissima rete della metropolitana cittadina; nella terza il dinamico duo cercherà di liberare Leo Getz, personaggio chiave tenuto in ostaggio in una vecchia fonderia abbandonata alle porte di L.A. Solo dopo aver portato a termine, in un qualsiasi ordine, questi tre lavoretti facili facili (per modo di dire) si arriva alla sfida finale: sgominare una banda di poliziotti corrotti che trafficano con la mala le armi dell'arsenale della città. E lì sono guai seri, anzi serissimi... ma solo senza il vostro aiuto, naturalmente!

All'inizio del gioco viene proposto l'interno della centrale di polizia. Qui si può scegliere di prendere un appuntamento con una delle innumerevoli bionde segretarie del sergente oppure di entrare in una stanza: nello spogliatoio del personale potrete selezionare Riggs o Murtaugh; la sala computer vi permette di inserire il codice di accesso che memorizza i vostri progressi; l'ufficio del capo è utile per ricevere delle informazioni.

Per quanto concerne la scelta del personaggio, va detto che Riggs è un provetto atleta nonché un esperto di arti marziali in grado di far impallidire il mitico Jean-Claude (Van Damme, of course) in persona; Murtaugh, invece, pur essendo grande, grosso e soprattutto cattivo, è più scadente nel fare a cazzotti, ma in compenso ha un revolver (stile Tuckelberry, per intenderci) con cui è meglio non scherzare. Purtroppo, però, le munizioni in dotazione non sono infinite, anche se ogni tanto si trova qualche cartuccia di proiettili sparsa qua e là, quindi è opportuno farci attenzione.

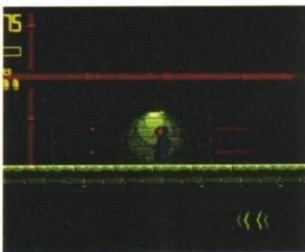
Riguardo alla fase di gioco vera e propria, bisogna ammettere che, nel complesso, *Lethal Weapon* è un prodotto discreto, anche se si po-

L'ufficio del capo: da qui è possibile scegliere la missione da affrontare.

La sala computer: qui si possono inserire i codici di accesso a particolari missioni.

EAPON

Eccoci giunti all'inizio della prima missione, ambientata nel porto di Los Angeles. Buona fortuna.

Sulla piattaforma superiore potete notare due caricatori di munizioni. Le lenti di ingrandimento danno inevece punti extra.

teva certamente fare molto di più: grafica e sonoro sono di un livello accettabile, ma niente di più; gli sprite, ad esempio, sono disegnati con un'evidente superficialità ed i fondali sono spesso eccessivamente scarni di particolari.

In aggiunta agli ormai usuali effetti sonori sono state inserite nel programma anche cinque musichette, di qualità assolutamente media. Ma l'aspetto in maggior misura determinante nella valutazione di un platform game d'azione come questo è indubbiamente la giocabilità, e purtroppo talvolta cala sensibilmente: in particolar modo nel primo e nel terzo livello, in cui è indispensabile gestire i movimenti del nostro eroe con estrema attenzione e precisione, il metodo di controllo si rivela piuttosto inadeguato, provocando la perdita, anche reiterata, di una delle quattro vite a nostra disposizione.

Tra l'altro il livello di difficoltà generale di questo *Lethal Weapon* è discretamente elevato, ed anche al di là dei problemi di controllo, ben presto ci si rende conto di quanto sia dura la vita del poliziotto: bastano 3-4 pallottole sparate contro di noi a tradimento ed il giubbotto antiproiettile va a farsi benedire insieme a chi lo indossa.

Questa missione è ambientata nell'idilliaco scenario delle fognature cittadine. Tappatevi il naso prima di iniziare!

In definitiva *Lethal Weapon* è un tie-in di buona fattura, che si perde però, per molti aspetti, in una mediocrità che pare serpeggiare nel panorama delle ultime uscite della Ocean, nel quale si possono sicuramente trovare giochi più divertenti.

Simone Bechini

Genere Piattaforme
Casa Ocean
Sviluppatore Interno

- Azione di gioco piuttosto veloce
- Abbastanza coinvolgente almeno all'inizio
- Livello di difficoltà ben calibrato

- Realizzato in maniera assolutamente superficiale
- Longevità parecchio limitata

Versione Amiga

L'unico aspetto degnamente sviluppato rispetto alle potenzialità della macchina è la velocità dell'azione durante il gioco: lo sprite di Riggs o quello di Murtaugh si muovono assai rapidamente in uno schermo che è, però, stato trascurato oltremisura dai programmatori della Ocean. Stessa mediocrità è riscontrabile anche nel sonoro, che si attesta su livelli alquanto insoddisfacenti. Il metodo di controllo non è sempre preciso ed immediato come servirebbe. La confezione comprende un buon manuale, tradotto anche in italiano e l'unico dischetto di gioco.

Versione ST

Chi non muore si rivede! Dopo un po' di tempo di silenzio finalmente un'uscita anche per il maggiore di casa Atari; la versione ST di questo *Lethal Weapon* dovrebbe essere lanciata sul mercato a momenti e non dovrebbe differire molto da quella per Amiga.

K VOTO

730 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Che dire ancora di questo *Lethal Weapon*? Per esempio che, a mio avviso, non è stato sviluppato come avrebbe potuto. La superficialità che caratterizza il programma è riscontrabile in ogni suo aspetto, e lascia la solita sensazione di amaro in bocca, di mancanza di completezza, di "si poteva fare di più...". Chi non si sente toccato da questo senso di pressapochismo forse potrà apprezzare più di me un gioco che, nella mediocrità della sua realizzazione, riesce tutto sommato anche a divertire per un po', fino a quando le carenze non prendono il sopravvento. Prima di allora, la difficoltà vi farà procedere con una certa regolarità nel completamento delle missioni disponibili. La ricerca di cartucce, bonus ed armi più potenti può essere un incentivo nell'esplorazione dei vari livelli.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto / ore / giorni / settimane / mesi / anni

5 4 3 2 1 0

Le piattaforme mobili si muovono troppo velocemente, e non sempre risulta facile saltarci sopra in scioltezza.

confronta & contrasta

Credo che il gioco migliore da confrontare con questo *Lethal Weapon* sia un altro tie-in, sempre della Ocean, uscito circa un anno fa ed allora da noi insignito con l'onore del K-Gioco: *Hudson Hawk*. Purtroppo, però, non solo la grafica ed il sonoro (e quindi la realizzazione tecnica nel suo complesso), ma anche la giocabilità di quest'ultimo è un gradino sopra rispetto al successore. È un peccato che dell'esperienza accumulata con *Hudson Hawk* la Ocean abbia tenuto conto solo in parte nella programmazione di questo suo nuovo tie-in: la struttura di gioco dei due è molto simile, ed anche alcuni livelli hanno qualcosa in comune, ma evidentemente motivazioni non individuabili da parte nostra (forse identificabili con la scarsità di tempo?) hanno tagliato le gambe allo sviluppo dell'ottima base da cui è partito *Lethal Weapon*.

http://www.old-computer-mags.com/

BILL'S TOMAT

Se quello del rapimento dell'amata da parte del cattivone di turno rappresenta un tema assai ricorrente nelle trame di base dei videogiochi, non si può certo negare l'originalità di una storia del genere quando i suoi protagonisti sono due teneri pomodorini che si amano alla follia...

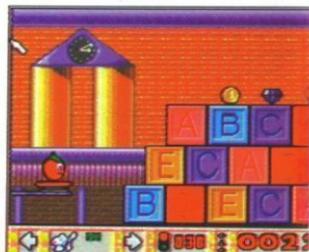
Terry Tomato è davvero furibondo: non è da tutti riuscire a fuggire con la propria dolce metà, dal camioncino che ti sta portando verso la brillante prospettiva di finire sulle patatine dei redattori di K sotto forma di ketchup, e proprio quando si riesce a farla franca, ti capita davanti quel dannato scoiattolo a rubarti l'adorata Tracy!

Roba da non crederci! Coraggio, Terry, l'albero su cui è salito il disgraziato roditore non è poi così alto, e chi ha mai detto che i pomodori non sanno salire sugli alberi? Vedrai, con un po' d'impegno - e grazie alla Psygnosis - ce la possiamo anche fare. Vabbé, meglio lasciar perdere ed incominciare subito l'avventura... dopo aver letto tutta la recensione, ovviamente!

In realtà la cosa non è così semplice, visto che questo nuovo prodotto della software house autrice di *Lemmings* si compone oli misteriosi mondi, ciascuno dei quali comprende 10 sottolivelli, che Terry deve completare interamente prima di giungere alla tana dello scoiattolo e quindi all'amata - sempre che non sia stata già trasformata in ottima salsa di pomodoro.

All'inizio di ognuno dei 100 livelli complessivi, il nostro simpatico eroe è collocato su di una specie di trampolino e da lì sta a noi cercare di portarlo al nastro trasportatore che contrassegna l'accesso al livello successivo. Il guaio è che i pomodori non godono di grande agilità, anzi, sono - come dire - piuttosto statici, e Terry non fa eccezione alla regola: soltanto tra un livello e l'altro, quando salendo sui rami dell'albero tenta di raggiungere il mondo successivo acquista un minimo di motricità, che gli permette di saltare verso le fasi successive del gioco. Ma, come già detto, in ogni sottolivello egli è in totale balia delle leggi della fisica, con tutte le conseguenze negative che essa esercita sul fragile corpo di un tenero pomodorino.

Come fare, dunque, per aiutare Terry? Semplice, servendosi di alcuni utilissimi strumenti messi a nostra disposizione.

Azionato il trampolino iniziale, Terry normalmente compie un breve salto in aria, dopodiché riatterra su di esso senza trarne grossi vantaggi in termini di elasticità; ma se durante il volo subisce l'effetto della corrente d'aria prodotta da un ventilatore da noi diligentemente posizionato vicino alla sua traiettoria, tenderà a spostarsi lateralmente. Naturalmente, se collochiamo più ventilatori al posto di uno solo, la deviazione di Terry sarà maggiore; allo stesso modo, collocando il ventilatore a livello del trampolino, il pomodorino si sposterà rapidamente lateralmente, ma con velocità minore di quella che acquisterebbe se subisse l'effetto della corrente d'aria all'altezza dell'apice del salto iniziale.

In questa foto potete notare una tecnica particolare di utilizzo dei ventilatori. Il primo ventilatore vi darà una spinta iniziale, impedendovi di spiaccicarvi contro quello posto in alto.

Mi rendo perfettamente conto che tutto ciò

O GAME

possa sembrare estremamente complesso e poco immediato, ma in realtà non lo è affatto, e ve ne accorgerete subito alla prima partita, anche grazie ad un manuale sinceramente più chiaro di quanto lo sia stato io.

Chissà se quella piattaforma elastica riuscirà a farci raggiungere l'uscita sulla destra dello schermo.

Un altro problema è che Terry ha la fastidiosa abitudine di spiaccicarsi senza troppe difficoltà a contatto con il terreno, e per sopperire a questa sua, non trascurabile deficienza, occorrerà servirsi di trampolini elastici o di piattaforme un po' particolari: queste ultime infatti, fanno atterrare il pomodorino su di esse, dopodiché gli danno una spinta verso l'alto grazie all'uscita improvvisa dal bordo superiore di una specie di clown (tale Jeremy, sottolineano alla Psygnosis). Ma non è finita: occorre a volte far cambiare direzione a Terry, affinché giunga a destinazione, e tale effetto si ottiene con l'azione congiunta di particolari mattoncini che ne arrestano lo spostamento laterale e degli ormai noti ventilatori.

La grafica dei vari livelli è sempre colorata e divertente.

Questo è solo un esempio delle svariate possibilità che offre l'azione combinata dei pochissimi strumenti (solo quattro!) a nostra disposizione, e vi assicuro che le scoprirete in breve tempo, per due motivi principali: il primo è che ben presto sono indispensabili per procedere ai livelli successivi, ed il secondo, e quello più importante nella valutazione del programma, è che *Bill's Tomato Game* è un gioco estremamente intuitivo e assolutamente semplice nell'apprendimento del sistema di controllo di Terry.

Aggiungete a questo fondamentale aspetto la ottima realizzazione tecnica che si avvale di una buonissima grafica (negli elevati standard della blasonata casa produttrice) e di una piacevole colonna sonora, completata da eccellenti effetti sonori, nonché di un dosaggio della difficoltà ottimamente calibrato e capirete anche voi che *Bill's Tomato Game* è un gioco da non lasciarsi sfuggire assolutamente se siete degli amanti dei rompicapo, e da prendere seriamente in considerazione in tutti gli altri casi.

Simone Bechini

Genere Rompicapo Arcade
Casa Psygnosis
Sviluppatore Bill Pullan

- Ottimo umorismo in ogni aspetto del gioco
- Realizzazione tecnica di alto livello
- Abbastanza appassionante
- Molto intuitivo e facile nell'apprendimento

- Longevità non assicurata al 100%
- Metodo di controllo del personaggio totalmente indiretto

Versione Amiga

Bill's Tomato Game presenta una grafica decisamente bella, curata a dovere e colorata. Musichette sicuramente piacevoli ed effetti sonori divertenti completano ottimamente la pregevole realizzazione tecnica globale. Impeccabile poi il manuale (anche) in italiano, breve ma preciso, ricco di illustrazioni e soprattutto molto divertente e piacevole da leggere. Simpatica la presenza nella confezione, accanto all'unico dischetto di gioco di una bustina di Ketchup della Heinz, a monito di un vostro eventuale fallimento.

K VOTO

880 AMIGA

G / QI / A / FK

Questo _Bill's Tomato Game_ è un gioco di indubbio valore: è divertente da giocare e caratterizzato da un notevole e piacevolissimo senso dell'umorismo. Gli unici miei dubbi su questo prodotto sono legati alla giocabilità ed alla longevità: per quanto concerne la prima, sono convinto che, essendo così indiretto, non tutti apprezzeranno il sistema di controllo di Terry, mentre riguardo alla seconda posso dirvi che in un pomeriggio di gioco in "full immersion" ho completato quarantadue dei cento livelli disponibili. Alla Psygnosis preoccupandosi di evitare ad ogni costo il sorgere della frustrazione, hanno lasciato andare un po' troppo la mano rendendo il tutto un po' troppo facile. Nel complesso, comunque, un ottimo gioco.

CURVA INTERESSE PREVISTO

confronta & contrasta

Se l'originalità di un prodotto rallegra chi è stanco della monotonia che caratterizza in maggior misura alcuni generi di giochi, figuratevi voi come sarà felice chi, recensendo programmi innovativi, è esentato dall'oneroso compito di scrivere il "Confronta & Contrasta"! Eh sì, proprio non ricordo nessuna precedente uscita che si avvicini sensibilmente a questo _Bill's Tomato Game_. Cosa volete che vi dica, se proprio insistete si può proporre un confronto globale con _Lemmings_, ma è una cosa un po' tirata per i capelli: i due giochi sono entrambi molto belli, ma forse i vecchi roditori verdi (hanno quasi raggiunto la veneranda età di due anni!) la spuntano ancora una volta, grazie ad una maggiore longevità generale ed ad un coinvolgimento del giocatore senza eguali, almeno per il genere rompicapo-arcade.

AV-8B HARRIER ASSAULT

È davvero molto strano come tra tutti i simulatori di volo non sia mai stato preso in considerazione un velivolo così particolare come l'Harrier, che potrà anche non avere il fascino di un F-14 "Tomcat" o la cattiveria di un A-10 "Warthog", ma rimane pur sempre l'unico velivolo Europeo con caratteristiche S./V.T.O.L.

La parolaccia significa "Short/Vertical Take Off & Landing" e praticamente indica la capacità del velivolo di decollare ed atterrare da piste molto corte o, addirittura, in verticale (tipo un elicottero) senza, quindi, la necessità di disporre di una pista e del relativo aeroporto.

Dopo la scarsa prestazione offerta con *MiG-29*, la Domark, tramite i due gruppi di sviluppo Kremlin (per grafica, sonoro ed "estetica"), e Simis (per quanto riguarda gli algoritmi del modello di volo) hanno creato, in stretta collaborazione con la British Aerospace, il presente titolo dedicato alla versione AV-8B dell'Harrier.

Nel corso del gioco ci si trova ad affrontare sempre e solamente la medesima campagna ambientata nello scenario Indonesiano dove una fazione estremista ha preso il controllo del paese dopo un riuscito colpo di stato, con il quale viene ora reclamato un territorio invaso nel 1975.

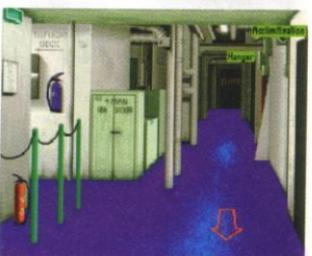
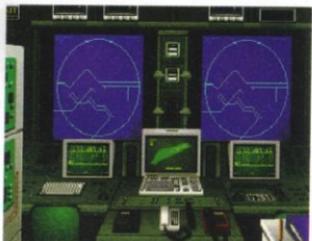
La nuova giunta ha annunciato la sua intenzione di eliminare una volta per sempre questi ribelli anche a causa di preoccupanti voci riguardanti atrocità varie e violazioni dei diritti umani che hanno reso necessario l'intervento delle Nazioni Unite.

Dopo questa fantasiosa (anche se verosimile) introduzione Domark, subentra finalmente il ruolo del giocatore quale comandante di una piccola forza anfibia di marines americani, il cui compito è quello di prevenire ulteriori incursioni Indonesiane nell'area.

Il compito non è facile anche perché l'Indonesia dispone di equipaggiamenti e di personale qualitativamente inferiori ma in numero maggiore rispetto alle forze americane. Il comando del gioco prevede anche una parte strategica, unitamente alla parte di azione del pilotaggio vero e proprio, che consente la pianificazione degli obbiettivi da conseguire per la conquista graduale ed indolore dell'isola.

La parte strategica della simulazione viene eseguita tramite la Tactical Amphibious Warfare Data System (TAWADS), un sistema gestionale controllato dal computer che consente di seguire gli spostamenti delle unità amiche e nemiche.

(In alto) Il Desk del comando. Cliccando sugli schermi dei terminali si può controllare la situazione del traffico e accedere alla mappa.

(A fianco) Dalla mappa del centro di comando si può impostare le rotte e le missioni dei vari Harrier.

La pianificazione della campagna è costituita dal settaggio dei punti di passaggio detti waypoints e dall'impostazione degli obiettivi per ciascuno di essi; solitamente c'è una prima ondata per distruggere le installazioni principali, seguita da un successivo attacco delle forze terrestri.

Il computer programma la campagna automaticamente, anche se è possibile intervenire con personalizzazioni nel caso, per esempio, che ci si voglia concentrare su missioni di interdizione notturna (esponendo, quindi, i piloti a rischi minori), per poi muovere il mattino seguente le truppe terrestri nell'area indebolita.

Non si dimentichi, infatti, che lo scopo principale è quello di rendere il conflitto il più corto ed indolore possibile: per questo sono disponibili fino a 99 piani di battaglia tra i quali anche i più accaniti esperti dei giochi di guerra potranno sbizzarrirsi.

Una volta impostato il piano vi troverete a bordo di una "bestia" da 25120 tonnellate di

Naturalmente le visuali esterne in 3D si sprecano.

Una virata su un Harrier in missione.

L'Harrier è sul ponte di comando pronto al decollo. Premendo il tasto ESC si può tornare alla sal di comando in qualsiasi momento.

Nella sala dei piloti si può avere la lista degli harrier in volo e cliccando sul monitor controllarli in missione

Genere Simulatore di Volo
Casa Domark
Sviluppatore Colin Carter

- Grafica Buona
- Sensibilità decente
- Strategia

- Non immediato nei comandi
- Scenario poco vario

Versione PC

Il programma è molto valido ma richiede davvero tanto al vostro hardware: minimo risulta necessario un 386 (non Sx...) a 25 MHz con 2 Mb di memoria RAM in totale, dei quali almeno 560 KiloByte di memoria convenzionale libera. I due mega si intendono privi di qualsiasi gestore relativo (EMM386, QEMM, 386 MAX, etc.) che sarà categoricamente rifiutato se si hanno "solo" 2 Mb (se ne avete di più può andare bene). Per quanto riguarda sonoro e controlli la scelta, fortunatamente, risulta essere ben più ampia.

Versione Amiga

Il gioco mantiene le caratteristiche della versione Pc anche se è notevolmente più lento. Molto noiosi sono i caricamenti.

K VOTO

895 PC
800 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

AV-8B Harrier Assault **è un titolo molto buono ma non indispensabile per un amante delle simulazioni di volo. La Domark ha fatto un gran lavoro sia per quanto riguarda la grafica che per gli algoritmi di volo, ma il prodotto rimane in bilico tra un gioco simulativo ed una simulazione. Se ci fosse stato maggiore spessore su alcuni aspetti della carriera, della preparazione del velivolo e del cruscotto dell'aereo, sarebbe risultato un simulatore più credibile di quanto non lo sia in effetti. Alla British Aerospace ci sono volute ben 18 varianti differenti prima di giungere all'ultimo modello di Harrier, confido che la Domark ne impieghi molte di meno per creare un programma definibile come "Il miglior simulatore di volo".**

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

5 4 3 2 1 0

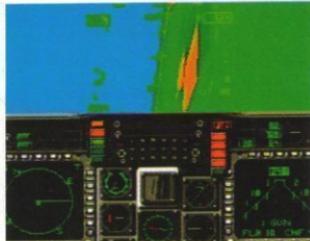
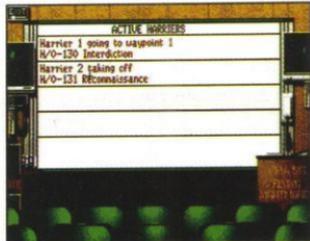
stazza per 250 metri di lunghezza che viaggia a 24 nodi denominata "Tarawa", un mezzo anfibio da 230 milioni di dollari con un ponte di volo (stile portaerei) sul quale sono imbarcati gli AV-8B ovviamente nella versione Harrier II americana.

La nave prevede anche una sala del simulatore che permette di addestrarsi al decollo, atterraggio, uso delle armi normali e guidate ed anche al combattimento aereo, senza timore di perdere l'aereo o di morire nel corso del combattimento.

L'uso del simulatore (il "simulatore" del simulatore... mah!) è assolutamente indispensabile per acquisire l'esperienza necessaria al V.T.O.L. che, specie all'inizio, non rappresenta assolutamente un compito facile.

Soprattutto l'atterraggio, infatti, presenta parecchi problemi ai neo-piloti che magari riescono a decollare senza troppi patemi (passare da un hovering - fermo per aria - ad un volo tradizionale è relativamente facile), ma incontrano difficoltà ben più serie quando devono effettuare l'operazione inversa con un certo grado di precisione (l'hovering deve avvenire sulla nave per poterci atterrare sopra anziché in mezzo al mare...).

Una volta in volo si apprezza sicuramente la sensibilità dei comandi davvero buona e un discreto realismo di tutto il prodotto: operando per missioni a breve raggio d'azione (massimo 670 Km.) il vero Harrier non dispone di radar ed infatti tutte le contromisure e le diavolerie dei soliti caccia non sono (giustamente!) presenti.

Come nella realtà, si potrà contare su un radar passivo per identificare i S.A.M. (Surface Air Missiles) oppure i radar nemici, e sulle comunicazioni (presumibilmente ricavate da un aereo radar tipo l'Awacs) che informano sulla posizione dei velivoli nemici.

Il senso del combattimento viene reso molto bene dagli aerei Indonesiani che saranno allertati per intercettarvi, così come il cielo si riempirà di traccianti (proiettili che lasciano una scia visibile) dei cannoni contraerei (stile Falkland oppure Baghdad).

In qualsiasi punto della missione sarà consentito ritornare alla Tarawa e lasciare al computer il compito di pilotare il velivolo, così come è sempre possibile prendere il comando di un aeroplano gestito dal computer. Tale caratteristica consente di tralasciare gli aspetti monotoni della missione, come volare verso i punti di navigazione per prendere il controllo durante il combattimento, oppure lasciare al vostro microprocessore il pilotaggio delle noiose missioni di pattugliamento.

In definitiva, AV-8B Harrier Assault rappresenta un buon simulatore di volo con in più l'aggiunta di un altrettanto valido elemento strategico che ne incrementa ulteriormente il valore.

Alessandro Diano

confronta & contrasta

L'unico programma degno di nota attualmente disponibile con caratteristiche simili ad *AV-8B Harrier Assault* (simulatore di volo & parte strategica) è *Atac* della Microprose anche se la stessa casa dovrebbe pubblicare entro un paio di mesi *Harrier Jump Jet* che, comunque, non esistendo ancora non fa testo. Tornando ad *Atac*, l'ambientazione è in Colombia dove è stata pianificata una grossa operazione segreta contro i padroni del narcotraffico, per la quale sono disponibili (ecco l'elemento strategico) otto caccia F-22 ed otto elicotteri AH-64. In definitiva risulta decisamente più semplice da usare di *AV-8B Harrier Assault* pur conservando la potenza della parte strategica, piuttosto che del pilotaggio di due mezzi così differenti come l'Apache AH-64 e l'F-22.

http://www.old-computer-mags.com/

POLVERIZZA I TUOI RECORD!

Quante volte hai odiato la scritta Game Over dopo una notte insonne passata nel tentativo di migliorare il tuo record? Quante volte hai desiderato sbalordire i tuoi amici senza mai riuscirci? Oggi Jackson Libri ti offre un aiuto indispensabile per risolvere ogni tipo di videogioco. Due chiarissimi volumi con le soluzioni e i trucchi per risolvere tutti, ma proprio tutti, i videogiochi in commercio. ELVIRA, SECRET OF MONKEY ISLAND, CRUISE FOR A CORPSE, WONDERLAND non avranno più segreti e potrai scegliere di volta in volta le soluzioni che preferisci. I due volumi di ENCICLOPEDIA DEI VIDEOGIOCHI TRUCCHI & SEGRETI, da oggi in edicola, racchiudono infatti i segreti di oltre 1.000 giochi dagli sparatutto ai platform. Nel primo libro troverai tutte le soluzioni "lecite" per risolvere ogni quadro, nel secondo tutti i trucchi e le cheat mode per scoprire password e codici lasciati dai programmatori. **CORRI IN EDICOLA E LANCIA LA SFIDA...**

LE GRANDI NOVITÁ IN EDICOLA

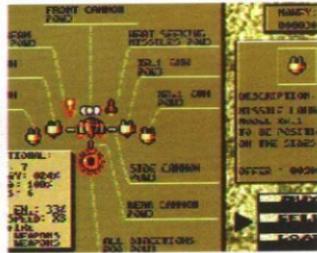
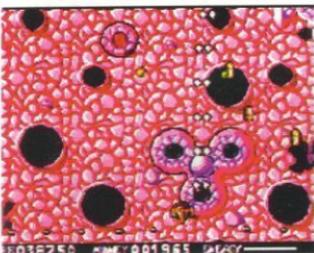
ENCICLOPEDIA DEI VIDEOGIOCHI
BEST SELLER
• DEAN CORISH •
Trucchi e Cheat Mode per il vostro computer o la vostra console
OLTRE 800 GIOCHI RISOLTI PER VOI
JACKSON

ENCICLOPEDIA DEI VIDEOGIOCHI
BEST SELLER
• DEAN CORISH •
Soluzioni e consigli per il vostro computer o la vostra console
OLTRE 300 GIOCHI RISOLTI PER VOI
JACKSON

• AMIGA • C64 •
• ATARI ST • PC • PC ENGINE •
• MEGADRIVE/GENESIS • NES • GAMEBOY •
• SUPER FAMICOM/SUPER NES • MASTER SYSTEM • LYNX •

SOLUZIONI, TRUCCHI, E SEGRETI DI OLTRE 1.000 GIOCHI

HI-BLASTER

Due sono i titoli con cui la neonata software house romana Proxxima Entertainment si sottopone all'implacabile vaticinio/mannaia di K, e per la precisione: *Pango* ed *Hi-Blaster*. Il primo è recensito altrove mentre del secondo ce ne occupiamo qui.

Non possiamo mancare di far notare come già dal titolo traspaia il contenuto del gioco, ovvero una complicatissima avventura dai risvolti socio-politici e dal messaggio ecologico. La cosa particolare è che il gioco funziona senza la solita interfaccia iconica strutturata, e soprattutto che la vostra linea strategica sia fortemente influenzata dalla costanza e dalla rapidità con cui premete il pulsante di fuoco...*Hi-Blaster* è introdotto da una sequenza animata che fa rimpiangere quelle della Psygnosis, ma che fa anche sorridere e capire l'andazzo di tutta la faccenda. In effetti la linea umoristica è un po' la spina dorsale del gioco, il cui aspetto grafico/sonoro appare fortemente influenzato dal fu K-parametro *Xenon 2 The Megablast*, fortunatamente rielaborato in chiave ironica. Per dirla tutta, le colonne sonore prendono ispirazione un po' dappertutto, o per lo meno riecheggiano di motivi che accompagnarono i capisaldi dello *shoot'em up* su Amiga (*Blood Money*, lo stesso *Xenon 2*, ecc...) mentre tutta la grafica è un luogo comune, eccezion fatta per alcuni alieni particolarmente ben fatti. Ovviamente la vostra astronave è una specie di prototipo di quella di *Xenon 2*... ciò non toglie che una volta ben riempito il vostro arsenale, l'effetto *"full weapon active"* sullo schermo sia assolutamente convincente, con centinaia di proiettili, missili e laser in azione contemporaneamente, e senza neppure l'ombra di un rallentamento. Tra un livello e l'altro è presente una sequenza bonus caratterizzata da una grafica vettoriale solida decentemente fluida, in cui guidate il vostro clone volante attraverso un fascio di asteroidi, nel tentativo di approvvigionarvi di moneta sonante, da utilizzare subito dopo nell'immancabile negozio di armi/accessori/energia. Anche gli alieni uccisi durante il gioco frutteranno pecunia da spendere in armamenti extra, ma un buon investimento potrebbe essere rappresentato dagli estensori del livello energetico o da una vita supplemetare, dato che quei taccagni della Proxxima ve ne forniscono soltanto una.

La sezione bonus in grafica vettoriale è un'aggiunta interessante a un gioco già competitivo.

Tiziano Toniutti

Genere Sparatutto
Casa Proxxima
Sviluppatore Interno

- Pattern degli alieni inusuali
- L'opzione di save è una manna dal cielo
- Armi varie e belle da vedere, nessun rallentamento
- Effetto "Megablast"

- Colpi avversari talvolta indistinguibili dal fondale
- Scelte cromatiche discutibili
- Controlli sfalsati nella sezione bonus
- Alieni di fine livello indecenti

Versione Amiga

La versione Amiga di *Hi-Blaster*, che tra l'altro è anche l'unica disponibile, è molto ben programmata... molti campionamenti azzeccati, velocità impressionante, caricamenti ridotti all'osso, bel modo di pausa...tutto a posto, ma il blitter osserva beato gli sforzi degli altri processori per tutta la durata delle vostre partite, ed i colori non sono eccezionali. Gli asteroidi vettoriali sono ben gestiti, ma a parte la già menzionata velocità costante e la presenza, irrilevante per quest'ultima, di tonnellate di oggetti *on screen*, c'è poco da dire sul piano tecnico.

K VOTO

808 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Hi-Blaster non è certo facile, ad una prima analisi è anche abbastanza frustrante, con la sua assenza completa di rifornimenti *"in game"*. Questa scelta di impostazione costringe il giocatore ad improntare la sua tattica sui giusti acquisti da fare nei momenti in cui ciò è possibile, ed il gioco, così, si scopre poco a poco, ma una volta finito si lascia sullo scaffale. Ad ogni modo c'è da divertirsi un bel po' prima di terminare *Hi-Blaster*, complici anche le originali ondate d'attacco degli alieni e gli intriganti sviluppi possibili alla vostra Santa Barbara. Il gioco è a tratti esaltante grazie ad un' impostazione audiovisiva di ottima qualità, con delle riserve sui colori che a volte impediscono di distinguere con precisione l'azione di gioco (ed i proiettili avversari). Il tutto è un po' smorzato dai mosci "buttafuori" di fine livello, invero mediocri e dal look preistorico, e dai comandi assolutamente non istintivi della sequenza bonus. Comunque un giochino piacevole da giocare e molto divertente per chi ama gli sparatutto.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Con i power-up a pieno regime è tutta un'altra storia!!!

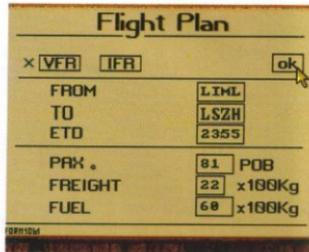
http://www.old-computer-mags.com/

A-320 AIRBUS

Non c'è dubbio che i simulatori di volo militari siano presenti sul mercato con un numero tale di titoli da soddisfare tutti i gusti, in quantità peraltro inversamente proporzionale alla loro qualità.

Ma per chi vuole simulare un pacifico volo di linea con un aereo che non ha nulla a che fare con i caccia da combattimento, il panorama è alquanto desolante, a causa della pressoché totale assenza di prodotti dedicati all'aviazione civile mondiale e, men che meno, a quella europea o, addirittura, italiana!

Con l'uscita di questo *A320 Airbus* (Tah dah!) il discorso è decisamente cambiato, anche se, per quanto riguarda l'Italia, l'unico aeroscalo nel/dal quale si potrà volare sarà l'aeroporto milanese di Linate.

In *A320 Airbus* viene simulato l'omonimo aereo, uno dei migliori velivoli da trasporto civile mai costruiti dall'industria europea ed, in particolare, dalla Deutsche Airbus: per non tediare troppo i non interessati basti sapere che virtualmente l'A-320 è in grado non solo di volare in maniera completamente automatica ma persino di eseguire l'avvicinamento finale ed il contatto con la pista senza l'ausilio del pilota che, comunque, può sempre intervenire per "correggere" (diciamo così) il computer di bordo: roba che neanche il Tornado (che costa 40 miliardi!) consente di fare. Nel programma è possibile intraprendere una completa carriera di pilota (Duty) che partirà da Student Pilot (Allievo Pilota) fino al titolo di Chief Pilot (Capo Pilota), arrivati al quale dovreste pensare seriamente a fare DAVVERO il pilota di aerei data l'abilità richiesta da *A320 Airbus* per raggiungere il massimo livello. Il prodotto è fornito di ben quattro mappe "High Altitude Enroute Charts" (cioè le carte indicanti le aerovie degli aerei ad alta quo-

Il piano di volo è assolutamente indispensabile e dovrete programmarlo prima di salire a bordo dell'aereo.

La cabina di pilotaggio può spaventare a prima vista, ma dopo un po' di pratica potrete districarvi con disinvoltura.

Ecco una visione laterale della cabina di pilotaggio dell'aereo. L'interno vanta una grafica abbastanza accurata.

Sullo sfondo si vede una delle piste d'atterraggio dell'aeroporto.

FLY BY WIRE & E.F.I.S: L'A-320 COME L'F-16 AMERICANO

L'A-320 Airbus rappresenta uno sviluppo combinato di parecchie industrie aeronautiche europee in risposta allo strapotere americano nel trasporto civile. Un altro degli elementi distintivi di questo capolavoro tecnologico europeo è il sistema di servoassistenza delle superfici mobili interamente elettronico che va sotto il nome di "Fly By Wire" ovvero con i comandi di volo controllati da fili elettrici anziché dai servomeccanismi tradizionali. Tradotto in italiano, tutto ciò significa un'estrema stabilità del velivolo che è in grado di automodificare la posizione delle superfici di comando (alettoni, timoni di direzione e di profondità) in modo da assicurare il miglior assetto possibile in qualsiasi situazione ci si trovi (turbolenze varie incluse). Nato come prodotto degli anni '80, l'A-320 Airbus vanta caratteristiche e prestazioni di tutto rispetto grazie anche alle grandi dimensioni, ma non troppo, che lo pongono a metà tra un Boeing 737 ed un 767.

SIAMO TUTTI PILOTI!

Data la sua mancanza nel manuale di *A320 Airbus*, ecco qui di seguito una brevissima scheda tecnica per i più interessati all'argomento:

Airbus A320-150
Costruttore: Deutsche Airbus
Motore: CFM 56
Spinta: 24.000 Libbre (10.887 Kg.)
Prestazioni:
Velocità Max Operativa: 0,82 Mach
Velocità Max di Crociera: 0,78 Mach
Distanza di Decollo: 5.600 Piedi (1.707 Metri)
Distanza di Atterraggio: 4.800 Piedi (1.463 Metri)
Autonomia: 2.600 Miglia Nautiche (4.815 Km.)
Quota Massima: 39.000 Piedi (11.887 Metri)
Dimensioni:
Apertura Alare: 112 Piedi (34,1 Metri)
Lunghezza: 123 Piedi (37.5 Metri)
Altezza: 39 Piedi (11.9 Metri)
Peso a Vuoto: 85.000 Libbre (38.556 Kg.)
Peso Max al Decollo: 158.000 Libbre (71.669 Kg.)
Peso Max all'Atterraggio: 138.000 Libbre (62.597 Kg.)
Pieno di Carburante: 41.000 Libbre (18.598 Kg.)
Passeggeri & Carico: 40.000 Libbre (18.144 Kg.)
Posti a Sedere: 160

Genere Simulatore di Volo
Casa Thalion Software Gmbh
Sviluppatore Rainer Bopf

- Manuale in italiano
- Allegati molto completi
- Navigazione strumentale accurata

- Comandi poco istintivi
- Scarsa varietà di gioco
- Paesaggi inesistenti

Versione PC

La confezione di *A320 Airbus* comprende un dischetto da 720 Kb., il manuale tradotto in italiano, 80 mappe degli aeroporti rilegate in un pratico libretto, 4 mappe delle aerovie in formato "lenzuolo" ed un bel poster del cruscotto del vero Airbus A-320.L'installazione occupa 321 Kb. La VGA. viene sfruttata come se fosse una EGA ed il sonoro non è molto migliore, anche se con una Soundblaster oppure un'AdLib se ne possono parzialmente risollevare le sorti I comandi non sono molto intuitivi e il "Fly By Wire" dell'A-320 non è reso molto bene in quanto si ha una sensazione di risposta alquanto lenta.Data la mancanza totale di paesaggi e di visuali esterne, infine, la velocità del programma risulta essere discretamente buona anche su personal computer non velocissimi.

Nonostante il grosso contributo dato dalla Lufthansa (compagnia aerea tedesca) dalla Deutsche Airbus e dalla Jeppesen & Co. (società che dal 1934 fornisce mappe aeronautiche a tutti i piloti del mondo) alla realizzazione del presente titolo, *A320 Airbus* non rappresenta un prodotto mirabolante per chi ama le simulazioni di volo. In giro c'è qualcos'altro (come detto), ed il presente titolo risulta originale solamente per la presenza standard degli scenari europei e, soprattutto, di (almeno!) uno degli aeroporti italiani. Ed è infatti solo su questo che punta *A320 Airbus*: la ricreazione (non l'intervallo...) precisa ed accurata del volo strumentale per i cieli d'Europa, senza curarsi troppo del resto: se tanto vi basta allora questo titolo fa al caso vostro...

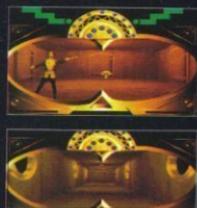
CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto | ore | giorni | settimane | mesi | anni

ta) che coprono tutta l'area europea da Oslo e Stornoway fino a Roma ed, in larghezza, dall'Irlanda fino a Praga. Per le fasi iniziali e finali del volo, inoltre, si possono trovare nella confezione anche le "I.L.S. Approach Charts" cioè le mappe per gli avvicinamenti strumentali con indicate piantine e procedure degli 80 aeroporti europei presenti nella simulazione.

I paesaggi non sono certo esaltanti in quanto le città sono rappresentate da macchie gialle, mentre qualsiasi altro "rilievo" è inesistente, se non fosse per una discreta rappresentazione delle piste degli aeroporti e delle relative vie di rullaggio. Ad ogni modo, comunque, se acquistate *A320 Airbus* più che il paesaggio dovreste guardare gli strumenti di bordo e le numerose mappe fornite come, del resto, fanno i piloti veri: non sarà divertentissimo ma perlomeno è reale ed in una simulazione questo è ciò che conta prima di ogni altra cosa.

Alessandro Diano

Beh, diciamo che non c'è molto da scegliere: gli unici prodotti di simulazione civile su personal computer da confrontare con *A320 Airbus* sono quelli della mitica SubLogic diretta (non a caso!) dal pilota/programmatore Bruce Artwick. Lasciando da parte *Flight Simulator*, dedicato più che altro all'aviazione generale piuttosto che a quella commerciale di linea, il titolo da considerare è *A.T.P.* (sempre SubLogic) ovvero *Airline Transport Pilot* che rappresenta il nome della "patente" (il brevetto) necessaria ad un pilota per poter eseguire voli di aerolinee commerciali. Anche *A.T.P.* consente di effettuare un'intera carriera da pilota a partire dal Boeing 737 per passare al Boeing 767 e finire con il Jumbo-Jet Boeing 747 (grande il doppio e pesante oltre il quadruplo di un A320!), inoltre consente anche la scelta di un turboelica Shorts-360 e (indovinate un po'!) anche dell'Airbus 320 per un totale, quindi, di ben cinque aerei differenti, sia come cruscotto che come prestazioni. Sono presenti anche 26 aeroporti primari completi di torri di controllo, terminal e raccordi, e circa 330 (!) aeroporti secondari nei quali (almeno con lo Shorts-360) si può tentare un atterraggio. Basta questo per dire che nonostante la validità di *A320 Airbus*, il prodotto americano "rischia" di essere preferibile per una completezza ed un'accuratezza che, oggettivamente, non ha eguali in tutto il panorama ludico-simulativo.

INCA

RITROVA I POTERI DEGLI INCA E VENDICA CINQUE SECOLI D'OBLIO!

L'avvenimento MULTIMEDIALE

GRAFICA

Le immagini utilizzano tutte le tecniche e le associazioni possibili:

- tavolozza grafica
- sintesi 3D precalcolata
- immagini e animazioni in interazione con la grafica digitalizzata.

INTERATTIVITÀ

L'interattività viene garantita da una tecnologia d'avanguardia che permette, per esempio, al giocatore di muoversi liberamente sul ponte di una caravella con immagini di sintesi precalcolata, di combattere contro i conquistatori, filmati e inseriti in queste immagini, di pilotare un "Tumi" nello spazio o sui pianeti, di errare tra le mura megalitiche di una città INCA...

MUSICA

La musica originale è una vera e propria colonna sonora che conferisce a questa avventura calore e sensibilità.

Cantanti e musicisti interpretano numerosi temi: folklore andino, classica, jazz, e altro (versione CD).

In ITALIANO - Disponibile su PC-HD e CD-ROM

10069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753418

5, rue Jeanne Braconnier
92 366 Meudon-la-Forêt

http://www.old-computer-mags.com/

SUPER CAULDRON

In tempi nei quali il fantasy miete successi a destra e a manca ben si inserisce la storia di questo nuovo frenetico gioco di piattaforme della francese Titus.

Storia, dicevamo, che narra del regno magico di Cauldron dove tutti (non pare vero) vivono in pace ed armonia. Una simile situazione peraltro non giustificherebbe la realizzazione di un gioco; e infatti le cose smettono di andare così lisce quando un malcapitato stregone malvagio del Regno Oscuro decide, di punto in bianco e senza un preciso motivo (beh altrimenti che sarebbe malvagio a fare?), che la situazione così com'è non può andare avanti. Grazie ai suoi malefici poteri rende schiavi tutti i buoni sudditi di Cauldron e spadroneggia su tutto e tutti.

All'interno di questo quadretto il giocatore interpreta la parte di Zmira, piccola e intelligente figlia della strega più vecchia, saggia e rispettata del (un tempo felice) regno magico di Cauldron. Il suo compito (manco a dirlo) è quello di liberare Cauldron dal potere dello stregone malvagio, e riportare alla libertà tutti i sudditi del regno. Per fare ciò dovrà riuscire a passare indenne attraverso quattro mondi incantati: la foresta, i campi, la città e infine il castello dove risiede lo stregone malvagio. Zmira ha a sua disposizione un libro degli incantesimi, sul quale devono essere annotati, come dice il nome stesso, gli incantesimi che strada facendo riuscirà ad apprendere. Ogni nuovo incantesimo (in tutto sono 12, di cui uno è in dotazione fin dall'inizio) si tramuterà in concreto in una nuova arma a disposizione della simpatica streghettina.

Parliamoci chiaro, l'idea del gioco non è originalissima, di quelle che ti fanno inneggiare alla genialità del suo ideatore. Si tratta di un platform classico, avvicinabile per quanto riguarda i movimenti di Zmira e la freneticità degli avvenimenti a *Sonic*. Unico elemento in qualche modo innovativo è il meccanismo degli incantesimi. In primo luogo perché ne presuppone la ricerca, e in secondo luogo perché regala al gioco quel pizzico di variabilità che spesso manca nei giochi di piattaforme. Come abbiamo detto sopra, i 12 incantesimi sono per la maggior parte "offensivi", ma non senza qualche interessante eccezione, come per esempio la scala magica che consente di creare dei gradini verso l'alto, utilissima per prendere oggetti sospesi o per trovare uscite che non sono a livello terreno; oppure il moltiplicatore, con il quale la piccola Zmira si fa in 4 (nel senso fisico dell'espressione), per combattere contro i nemici che si presentino in gruppo. Non tutti gli incantesimi sono necessari per la buona riuscita finale dell'impresa di Zmira, ma soprattutto non tutti gli incantesimi sono riutilizzabili all'infinito. Bisognerà tener conto anche di questo fattore prima di decidere con quale arma affrontare un determinato avversario.

In definitiva il bello del gioco è proprio questo: la difficoltà della scelta dell'incantesimo giusto nel posto e nel momento giusto.

Diego Antonelli

Chi ha detto che un gioco per essere divertente devo occupare mega e mega di memoria sull'hard disk?

La grafica di *Super Cauldron* è carina e ben disegnata, ma non si può certo gridare al capolavoro.

http://www.old-computer-mags.com/

SPELLJAMMER
PIRATES OF REALMSPACE

Vi ricordate di Waterdeep? Per i lettori più disattenti, si tratta della fantastica capitale dei Forgotten Realms, dove si svolgono gli scenari di *Treasure of Savage Frontiers, Eye of Beholder 1 & 2,* e altri giochi della SSI.

Lo schermo è diviso nelle tradizionali tre finestre dei giochi SSI: finestra-gioco, finestra dei comandi e finestra dei messaggi.

La casa Californiana, specialista in GdR, wargame e ibridi di vario genere e fortuna, si è ispirata all'espansione *Spelljammer* (da cui il nome del gioco), che prevede addirittura i viaggi nello spazio! Infatti su Toril, il pianeta di Waterdeep, è stato scoperto il segreto dei viaggi extra-atmosferici: basta procurarsi un qualsiasi vascello, di qualunque forma e tipo, e far indossare ad un mago uno speciale elmo incantato, per poter librarsi in volo e attraversare i bui e solitari spazi interplanetari.

Gli abitanti dei Forgotten Realms, scoprono quindi di non essere i soli esseri viventi dell'universo, ma che, anzi, il sistema solare di Toril è composto da altri otto pianeti, quasi tutti abitati da razze senzienti e aggressive. Invece di guidare una crociata contro Draconici o esplorare le catacombe di un antico e disabitato (si fa per dire...) tempio elfico, questa volta dovrete salire su un vascello *Spelljammer* e attraversare lo spazio in cerca di avventure.

Lo schermo principale è diviso (secondo quella che, ormai, è una tradizione dei prodotti SSI), nella metà per la finestra sul mondo esterno, che in *Spelljammer* mostra il nero spazio costellato da innumerevoli stelle, e nella serie di icone che permettono di spostarvi a destra e a sinistra, di aumentare la velocità, controllare il vostro armamento e le merci che trasportate, assegnare i cinque posti più importanti (capitano, cioè voi, Spelljammer, cioè ufficiale di rotta, vedetta, secondo pilota, nostromo e navigatore), decidere dove andare, e aumentare la velocità a Spelljamming (o velocità Warp!) per poter attraversare lo spazio senza morire di vecchiaia nel frattempo.

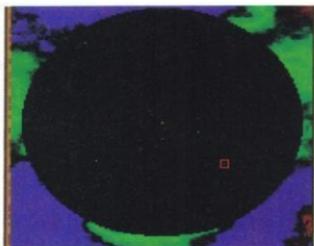
Naturalmente lo spazio è pieno di vascelli nemici intenti ad attaccare le povere e inermi navi degli avventurieri, quindi preparate-

Il momento culminante dell'abbordaggio: la battaglia tra i due equipaggi. Sembra uno dei soliti GDR della SSI, anche se il controllo è un po' più preciso.

Uno dei porti sparsi per il sistema stellare di Toril. Potete riparare la nave, acquistare dei prodotti da trasportare su altri pianeti e pagare le tasse!

L'astronave dei Min Flayer: veloce ma debole nei combattimenti. State attenti perché i Mind Flayer sono molto aggressivi!

Uno dei più diffusi vascelli terrestri - sembra una corvetta inglese del diciottesimo secolo!

La nave-ragno, preferita dai pirati. Veloce ma poco armata, tenderà a saltarvi addosso denza darvi via di scampo.

Il sistema stellare di Toril. Degli otto pianeti, solo sei sono abitati, gli altri due sono masse informi di acqua.

vi allo scontro!

Infatti, quando incontrate una nave ostile, potrete scegliere se attaccarla con armi a lungo raggio (catapulte, balliste, ecc), abbordarla, tentare di comunicare con il suo equipaggio, o allontanarvi.
Generalmente uno scontro si risolve in un reciproco scambio di colpi, e, molto più raramente in un abbordaggio.
Per guadagnare i soldi necessari a migliorare la vostra nave, potrete commerciare da un pianeta all'altro, comprando dei prodotti a basso prezzo per poi rivenderli dove mancano e guadagnare un sacco di monete d'oro.

Oppure potrete utilizzare il vostro vascello come un semplice cargo e trasportare per conto terzi delle merci, guadagnando di meno ma con maggiore sicurezza.

Visto, tuttavia, che siete dei veri avventurieri (e non dei mercanti!), probabilmente preferirete l'azione vera e propria. Niente di più facile: basta atterrare (o ammarare, a seconda del tipo di vascello che comandate) su un porto e cercare qualche lavoretto, come portare un elfo strano e solitario da Glyth a Garden, oppure trasportare un misterioso e sospetto pacchetto da Coliar a Toril.

Quando la vostra nave sarà meglio equipaggiata e "truccata" potrete anche accettare missioni più rischiose, come cercare e dare battaglia alle navi dei pirati o difendere un porto dall'attacco dei Mind Flayer. Bisogna dire che queste avventure non sono molto diverse fra di loro, e generalmnete si tratta di andare da un pianeta all'altro e eliminare un certo numero di navi nemiche. Andando nei bar e offrendo qualche boccale di birra in giro potrete scoprire qualche "punto di interesse", come una piramide fluttuante nello spazio o una torre immersa nel sole.

Naturalmente completando una missione con esito positivo aumenterete sia i vostri punti esperienza, e quindi il livello, diventando capitani più forti e abili, sia il prestigio che circonda il vostro nome, in modo da trovare più facilmente delle missioni.

Tra un passaggio e un combattimento, scoprirete che il Realmspace è minacciato da un'orrenda congiura, ordita da un setta segretissima. Indovinate un po' chi dovrà dipanare la matassa?

Paolo Paglianti

con fronta & contrasta

Come idea e concetti di base, *Spelljammer* assomiglia moltissimo a *Buck Rogers*: mentre il secondo è praticamente identico a *Pool of Radiance* & soci, con differenze minime, come granate al posto di Fireball e spade monomolecolari invece di lame incantate, *Spelljammer* cerca di creare qualcosa di diverso con le stesse regole di AD&D (quindi con le stesse razze, allineamento, classi, livelli di *Pool of Radiance*). Purtroppo il risultato non è eclatante: se in *PoR* c'erano addirittura troppi combattimenti, qui ce ne sono troppo pochi! Certo, quando abbordate una nave vedrete combattere una quarantina di unità tra i vostri uomini e i nemici, ma tutto sommato avrebbero potuto fare di più. Nemmeno gli elementi di strategia spaziale, come comprare un prodotto e rivenderlo da un'altra parte alla "*Elite*", riescono a sollevare *Spelljammer* da una tetra monotonia. Meglio affidarsi a *Buck Rogers*...

http://www.old-computer-mags.com/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

SUPERBACKUP L. 69.000

DISPOSITIVO HARDWARE PRODOTTO NEGLI USA.
FINAL MENTE DISPONIBILE ANCHE IN ITALIA CONSENTE DI EFFETUARE COPIE DI SICUREZZA DEL 99% DEL SOFTWARE (AD USO STRETTAMENTE PERSONALE) ANCHE DEI PROGRAMMI IMPOSSIBILI; TANTISSIME POSSIBILITÀ E PARAMETRI D'USO, ISTRUZIONI IN ITALIANO. RICORDA AVERE CLONEMACHINE A PORTATA DI MANO PUO ESSERE COMODO.

TURBO HARD DISK AMIGA

TUTTA LA GAMMA SPEEDY-HARD PER AMIGA 500 E 500 PLUS; ULTRACOMPATTI CON ALIMENTATORE INCORPORATO, CON HARD DISK DA 40MB A 120 MB, POSSIBILITÀ ESPANSIONE RAM A 2-4-8MB AD UN COSTO MOLTO CONTENUTO; DAI POTENZA AL TUO AMIGA.

HARD DISK 0MB SPEEDY-HARD L. 449.000
HARD DISK 42MB SPEEDY-HARD L. 749.000
HARD DISK 120MB SPEEDY-HARD L. 949.000
RAM Card 2Mb per SPEEDY-HARD L. 149.000

AMIGA SUPER ACTION REPLAY III

PER AMIGA 500 L. 149.000
PER AMIGA 2000 L. 169.000

NUOVA, LA PIU COMPLETA, RIVOLUZIONARIA CARTUCCIA MULTIFUNZIONE, CON FUNZIONE FREZEE CHE PERMETTE DI SPROTEGGERE LA MAGGIOR PARTE DEI PROGRAMMI IN COMMERCIO (CONSENTE COSI DI CREARE COPIE DI SICUREZZA AD USO PERSONALE). POTETE CREARE GIOCHI TRAINER, VITE INFINITE, BACCARE UN'IMMAGINE E STAMPARLA; FUNZIONE MOVIOLA; UN POTENTE VIRUS DETECTOR, SPRITE EDITOR, UN MONITOR L.M. E MOLTISSIME ALTRE FUNZIONI; MANUALE IN ITALIANO.

AMIGA COLOR SCANNER L. 790.000

NUOVO SCANNER DA TAVOLO A COLORI, FINALMENTE UNO SCANNER CON PRESTAZIONI ELEVATISSIME AD UN COSTO CONTENUTO, TRASFERISCE QUALSIASI IMMAGINE, DISEGNO, FOTO, DA CARTA A VIDEO, CON POSSIBILITÀ DI MODIFICARLE CON I VARI PROGRAMMI TIPO DE LUXE PAINT.

ATTENZIONE ! OFFERTA IRRIPETIBILE

VALIDA FINO A ESAURIMENTO SCORTE

ATONCE CLASSIC EMULATORE 286 PER AMIGA 500, 500 PLUS E 2000
a sole L. 249.000

ATONCE PLUS EMULATORE 286 16MHZ TURBO CON COPROCESSORE MATEMATICO OPZIONALE PER AMIGA 500, 500 PLUS E 2000
a sole L. 399.000

ATONCE SONO EMULATORI DOS AL 100%; IMPARA ANCHE TU AD USARE UN PC, TI SERVIRÀ TUTTA LA VITA!
DI SEMPLICISSIMA INSTALLAZIONE IN POCHI MINUTI PUOI TRASFORMARE IL TUO AMIGA IN UN PC 286 RENDENDO COSI APERTO IL TUO SISTEMA AD UN MONDO NUOVO DA WINDOWS E LOTUS A GRAFICA CGA, EGA E VGA.
IL TUTTO CON UN CHIARO MANUALE IN ITALIANO. OTTIMO ACQUISTO AD UN PREZZO FANTASTICO!

PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC PC

VIDEOBLASTER Plus L. 648.000

- DIGITALIZZATRICE VIDEO WINDOWS 3.1 COMPATIBILE
- FORMATI PCX, TIFF, BMP, MMP, GIF, TARGA
- ACQUISIZIONE 640 X 480 IN 2.000.000 COLORI
- LAVORA IN MODO VGA, SVGA A 256 E 32.767 COLORI!
- AMPLIFICATORE, MIXER STEREO

INTERFACCIA VIDEO L. 148.000

PC VGA > TV scart

NOVITÀ ASSOLUTA PERMETTE DI COLLEGARE UNA QUALSIASI SCHEDA VGA A TUTTI I TELEVISORI CON PRESA SCART! RISPARMIERETE SPAZIO, POTRETE USARE IL PC PIU LIBERAMENTE SENZA PIU PORTARE IN GIRO IL MONITOR E, INOLTRE, POTRETE COLLEGARE UNA TV 28 POLLICI, (UN MONITOR EQUIVALENTE COSTEREBBE 5 MILIONI).

SCHEDE MUSICALI

SOUNDBLASTER PRO COMP. WINDOW 3.1 L. 288.000
MIDI KIT PER SOUNDBLASTER L. 99.000
CASSE STEREO PER SOUNDBLASTER L. 49.000

SOUNDBLASTER PRO MULTI MEDIA KIT
SOUNDBLASTER PRO + INTERFACCIA CD ROM SONY + CD ROM SONY + 3 CD OMAGGIO L. 980.000

OFFERTA
SOUNDBLASTER PRO + MIDI KIT + CASSE STEREO A SOLE L. 399.000

PANGO

Che succederebbe incrociando *Tetris* con una specie di gioco rompicapo/piattaforme? Vediamo che hanno combinato i programmatori della Proxxima Entertainment...

Niet, Bulgakov, Gorbaciov, Pajinitov, dasvedania: la Russia è piena di questi splendori fonetici, ma stranamente è anche la nazione ove *Tetris* ha venduto di meno... cosa volete, probabilmente i negozi di software erano gli unici in cui, per comprare qualcosa, non bisognava mettersi in fila, ed è probabile che un così inusitato approccio all'acquisto abbia spaventato più di qualche possessore di PC oltrecortina. Come succede sempre, vedi i Guns'n Roses o le opere di Warhol, il business ha fagocitato il genio, ma fortunatamente nel caso di *Tetris* è stato clemente e non ne ha estinto l'essenza. Così, dopo i pur validi *Hatris*, *Wordtris* e *Super Tetris* sinora pubblicati sulla scia del capolavoro originale, è il turno di *Pango* della Proxxima Entertainment, una delle più "originali" varianti del concetto madre. La prima novità di *Pango* è che i tasselli da incastrare non vengono giù a scatti, ma seguono un movimento fluido. La seconda innovazione è che anche se li incastrate perfettamente, questi non spariscono. Ed è proprio lì la chiave di tutto, infatti l'ultima cosa che dovete fare in *Pango* è formare delle linee continue... Il vostro scopo è invece di far raggiungere ad un non meglio identificato essere sferoidale (in realtà una specie di bruco mutante appallottolato) l'estremità opposta dello schermo, rispetto a quella dove appare. Come si intuisce immediatamente, a questo punto le sagome di *Tetris* entrano in gioco poiché la strada che porta all'uscita dallo schermo (quest'ultima è evidenziata dalla scritta "Out") è co-

stellata di ostacoli di varia natura (dossi, imperfezioni del terreno) che devono essere superati al fine di condurre il brucone a destinazione e l'unico modo per farlo, per lo meno sino a *Pango 2*, è costruire ponti, scale e passaggi proprio con i famosi poligoni colorati, il tutto entro un tempo limite e con a disposizione alcune bombe, utili per disfarsi di pezzi ormai posizionati che intralciano il prosieguo del verme rotolante. La gioia suprema causata dal dire "Ma è facile!" verrà presto stroncata da alcuni limiti: ad esempio il baco sferiforme non può salire "gradini" alti più di un blocco, ed esistono ostacoli "simpatici" come delle solfatare venefiche che dissolvono i tasselli e che devono essere aggirate. Inoltre i programmatori di *Pango* non hanno ovviamente escluso la possibilità che i pezzi finiscano per imprigionare irrimediabilmente il povero bruchetto, e non vi ho ancora parlato

del picchio che svolazza annoiato per tutto lo schermo e talvolta trova opportuno arrotarsi il becco distruggendo i vostri tasselli. Esiste, fortunatamente, un sistema di password che evita di rigiocare sempre gli stessi livelli, e questo, unito alla grafica carina (non al livello di *Crazy Seasons*, però) ed al sonoro corroborante, contribuisce a fare di *Pango* un gioco sufficientemente innovativo e sicuramente divertentissimo e consono alle aspettative di molti giocatori, ormai troppo imbottiti di grafica allucinante e sonoro quadrifonico.

Tiziano Toniutti

Genere Rompicapo
Casa Proxxima Entertainment
Sviluppatore Genialogic Team

- Gameplay coinvolgente
- Abbastanza innovativo
- Belle musiche

- Caricamenti troppo frequenti e lunghi
- Può rivelarsi frustrante a causa dell'impegno richiesto
- La sequenza introduttiva è un po' noiosa

Versione Amiga

L'impressione che si ha di *Pango* in versione definitiva è decisamente divergente da quella che si ricavava dai primi demo. Infatti la qualità grafica e sonora ha subito un notevole miglioramento pur non riuscendo ancora a spingere l'Amiga ai suoi limiti, anche se dal singolo disco iniziale ora ne occupa due. *Pango* basa comunque il suo impatto sull'azione di gioco e non sulle meraviglie estetiche, e tutto sommato bisogna riconoscere che, se questo era l'obbiettivo, i programmatori hanno colto nel segno.

Versione PC

Teoricamente il gioco è l'ideale anche per il PC più disastrato, dato che non utilizza scrolling assurdi né richiede velocità da MIPS. Purtroppo per ora non ci sono notizie in questo senso, ma tenete d'occhio le news e vi sapremo dire.

G
QI
A
FK

***Pango*, ad un primo impatto, causa l'esaurimento nervoso. Anche *Tetris* ebbe lo stesso effetto su di noi nel 1988, e quindi consideriamo tutto ciò un buon segno... anche se forse, in realtà, *Pango* è davvero un tantino troppo difficile. Comunque, perseveranza paga, e dopo un po' imparerete che pezzo utilizzare in ogni circostanza. È questo il bello di *Pango*, scoprire le strategie per superare ogni schermo, e poi evitare di rigiocarlo tramite le password. Certo, una volta finiti i livelli è difficile che lo caricherete ancora, ma l'aver trovato un modo (divertente) di utilizzare i pezzi di *Tetris* in un contesto avulso dal gioco russo mi pare già un buon incentivo per prendere in mano il joystick. *Pango* vale decisamente il suo prezzo, ma non aspettatevi Eden virtuali o delizie melodiche (per quanto il sonoro sia decisamente buono)...piuttosto, preparate il thermos del caffè ed un paio di occhiali di riserva. *Pango* è un bel gioco.**

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni
5 4 3 2 1 0

3... FANTASTICHE IDEE TRA FUMETTO E SPORT

DALLE FAMOSISSIME STRISCE FIRMATE SILVER, AUTORE DI LUPO ALBERTO, IL PERFIDO GENIO DEL MALE BALZA SUGLI SCHERMI DEL TUO COMPUTER! AIUTA CATTIVIK A DERUBARE UNA SERIE DI SIMPATICI MALCAPITATI UTILIZZANDO ARMI E TRABOCCHETTI CHE SOLO LA SUA MENTE MALVAGIA PUÒ CONCEPIRE!

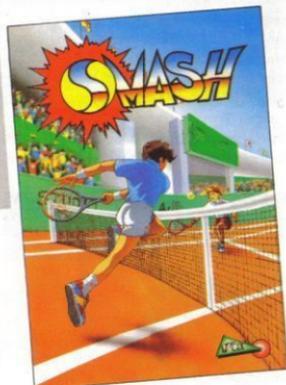
CATTIVIK
AMIGA L. 49.900

© 1992 SILVER / MCK

BUTTATI IN UN'APPASSIONANTE SFIDA PER TESTE DI SERIE! LA SIMULAZIONE TENNISTICA CON L'INNOVATIVA VISIONE LATERALE DEL CAMPO DI GIOCO E GRAFICHE IN STILE CARTONE ANIMATO GIAPPONESE.

© 1992 IDEA

CONQUISTA LO SCUDETTO DEL CAMPIONATO DI CALCIO 1992-93 CON LA TUA SQUADRA DEL CUORE! NELLA CONFEZIONE UN OPUSCOLO SULLA STORIA DEL CAMPIONATO ITALIANO DAL 1898 AD OGGI.

DRIBBLING
AMIGA L. 49.900

SMASH
AMIGA L. 49.900

http://www.old-computer-mags.com/

MARIO IS MISSING!

Incredibile! Uno dei personaggi più longevi della storia videoludica mondiale arriva sui monitor dei vostri PC. Mario e suo fratello Luigi, questa volta sono impegnati in una ricerca a spasso per il mondo.

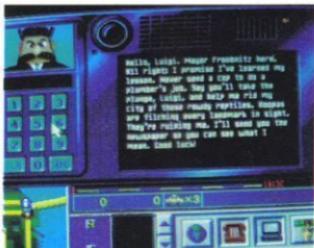
Questa volta si tratta della scomparsa di Mario, sulle tracce del quale si trova Luigi, che dovrà scoprire dove il malvagio Bowser (ce n'è sempre uno nei videogiochi di questo genere...) ha celato il suo fratellone.

La scusa è buona per consentire al giocatore di girare il mondo e di ritrovare, fra l'altro, particolari caratteristici di ogni città quali la Sfinge, il Big Ben e la Gioconda, anch'essi indebitamente sottratti dal cattivone.

Come se non bastasse, inoltre, Bowser ha in preparazione un piano criminoso che prevede, addirittura, la raccolta di innumerevoli asciugacapelli, per l'orribile scopo di sciogliere (proprio così...) l'Antartide ed allagare quindi l'intero pianeta (ma perché poi? Mah!).

Il cervello e la flessibilità richiesti dalle varie situazioni che si presenteranno a Luigi, richiedono l'esplorazione di città esotiche, la conoscenza approfondita di mappe misteriose, e la freddezza necessaria ad opporsi agli ulteriori furti d'arte dei Koopa e del malefico Bowser.

Fondamentalmente il gioco è dedicato ad un'età compresa tra i 7 ed i 16 anni (come livello di difficoltà va indicata l'età...) e, anche se esiste una scelta "Adulti", il programma è progettato per funzioni di tipo didattico che consentano all'utente di imparare qualcosa sulle bellezze artistiche mondiali, magari divertendosi anche un po'. Il tutto ricorda molto da vicino la popolare serie di educational basata sulle gesta di Carmen SanDiego che, di volta in volta, si trova smarrito in giro per il mondo, a spasso per il tempo e così via. Ovviamente la presenza di Mario in questo titolo contribuisce a renderlo più godibile e simpatico del suo rivale "educational".

Alessandro Diano

Lo schema di gioco è davvero molto simile a quello di Carmen SanDiego. Anche l'interfaccia grafica è praticamente identica.

Genere Avventura Grafica
Casa Mindscape
Sviluppatore Jeff Chasen

- Gioco molto immediato
- Grafica onesta
- Semplice ma non banale

- Tempi di caricamento spasmodici
- Trama adatta ad un pubblico giovanissimo

Versione PC

La confezione di *Mario is Missing!* comprende di quattro dischetti ad alta densità da 1.44 Mb e un dischetto a doppia densità da 720 Kb. L'installazione occupa 6 Megabyte abbondanti. Sono supportate praticamente tutte le schede sonore: dalla Soundblaster Pro alla AdLib Gold, dalla Roland LAPC1 alla MediaVision Pro Audio Spectrum 16. Anche l'animazione grafica fa la sua onesta figura da un punto di vista estetico e permette di gustarsi una sorta di cartone animato interattivo piuttosto interessante, oltre che divertente. Necessari un PC 286 a 12 MHz e una scheda grafica VGA.

K VOTO

785 PC

G
QI
A
FK

Si tratta di un prodotto che non vi cambierà certo la vita, anche se qualche partita divertente potrete senza dubbio sperimentarla; la possibilità di girare per il mondo e di apprendere nozioni relative ai vari monumenti non è da sottovalutare. Un programma (anche) educativo, poi, consente magari di eliminare qualche dubbio relativo all'utilità del sistema computer per l'educazione di adolescenti e pre-adolescenti dai 7 ai 16 anni. Il solo nome di Mario può essere sufficiente a dare una mano a un papà per convincere il pargolo a prestare attenzione agli insegnamenti impartiti dal PC, che solitamente appare squallido e noioso.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

Nelle sue avventure a piattaforme sulle console Nintendo, Mario non aveva mai guidato una vera macchina.

http://www.old-computer-mags.com/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI PREZZI MIGLIORI

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 43 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 550.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 849.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

SUPER NOVITA' AMIGA 1200

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 16 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

SUPEROFFERTE NATALIZIE

Amiga 1200	TELEFONARE
Amiga 600	L. 499.000
Amiga 600 con HARD DISK	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/s	L. 915.000

SUPEROFFERTA PC 286/20

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.150.000

SUPEROFFERTA PC 386/sx/25

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.500.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

KIT CD TV CON TASTIERA-DRIVE-MOUSE ED ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.290.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L 1.440.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 350.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 13.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 129.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 119.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPEROFFERTA

SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD 2 JOYPAD ALIMENTATORE+SCART
A SOLE
L. 389.000

SNES CON UN JOYPAD
A SOLE
L 299.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 139.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1Mb per plus	L. 99.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.430.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilita'.

L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

NOVITA'

VIDEO STREAMER PER AMIGA
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.

Plus L. 490.000 K090 L. 299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compatibilità video.

L. 129.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.old-computer-mags.com/

UGH!

Provate ad immaginare un diabolico virus che si accanisce sul vostro computer per mettere a soqquadro i vostri tre giochi-passatempo preferiti, mescolando un byte dell'uno con uno sprite dell'altro sino ad ottenere come risultato finale un video-mutante dalle incerte prospettive.

Non lavarsi mai deve esser un'esperienza favolosa...i trogloditi avevano la possibilità di sperimentare questo tipo di comunicazione immediata, mantenendo sul proprio corpo i segni di ogni attività umana da loro svolta, sia questa il mangiare, l'accoppiarsi o il rotolarsi nell'(allora) incontaminata terra. Alcuni popoli antichi usavano davvero questo sistema per comunicare (multimediale: coinvolgeva almeno occhi e naso), ma la cultura autoctona delle etnie minori è stata fagocitata da una civilizzazione mai richiesta, quindi oggi siamo tutti belli puliti e profumati mentre il mondo è sporco ed è l'aria ad essere maleodorante.

Ugh, questo il nome del nuovo prodotto della DMI, ci trasporta dritti e sparati in una parentesi storica sconosciuta, quella degli ominidi *volanti*. Infatti i cavernicoli in questione sono in netto contrasto con la storia ufficiale, poiché si rivelano dei precursori del Leonardo nazionale... la loro invenzione principale è infatti rappresentata da delle rozze macchine volanti a pedale, adibite alla funzione di ascensori tra un piano e l'altro delle caverne.

Controllare questi primordiali lift non è impresa sempice, così come non lo è soddisfare le richieste di tutti gli utenti degli ascensori, che vi costringono a lottare contro l'inerzia del Pleistocene (che poi è la stessa del Giurassico e della nostra epoca) nel tentativo di scarrozzarli sino a destinazione. La conformazione delle grotte, piene di spuntoni, stalattiti e stalagmiti non aiuta certamente, considerando che un qualsiasi contatto del vostro aviomezzo con queste appendici è pericolosissimo...per fortuna che alla DMI sono dei ragazzi magnanimi dalle anime pie, dato che vi consentono di giocare in due simultaneamente con altrettanti ascensori, magari per collaborare. Ovviamente si può rendere impossibile la vita al compagno di gioco, ad esempio non tirandolo fuori dall'acqua se ci cade dentro (che c'è in ogni grotta e il cui livello sale lentamente ma inesorabilmente...), dandogli spintoni e in generale insultandolo gutturalmente e gratuitamente dall'altra sedia.

È importante anche recuperare gli aspiranti passeggeri se questi cadono in acqua (i sapiens non la amavano, sapete?) e sopratutto limitarsi nelle imprecazioni se qualcosa va storto, dopotutto Natale è passato da poco e la vostra anima dovrebbe essere ancora candida.

Tiziano Toniutti

Un cavernicolo che vola su un aggeggio a pedali! Assolutamente ridicolo!!!

La struttura dei vari livelli farebbe impazzire anche Machiavelli!

Genere Arcade
Casa Playbite
Sviluppatore Interno

- Azione di gioco immediata
- Longevità immensa
- Divertentissimo

- Grafica un po' ripetitiva

Versione Amiga

Tecnicamente il gioco non farebbe sudare neanche un C16 in emulazione Amiga, dato che non offre scrolling di sorta o effetti speciali come l'extra half brite e i vari trucchetti che rigirano Paula è Denise come un calzino. Gli sprite sono piccoli ma ben distinguibili ed animati benissimo, mentre gli effetti sonori sono "maialeschi" e di sicuro effetto antistress. Tanto ci pensa l'azione di gioco a farvi cadere i capelli.

Versione PC

Vale almeno quanto la controparte Commodore, con un buon uso della VGA e dei PC meno abbienti. Il gioco gira infatti tranquillamente anche con una manciata di MHz, ma, d'altra parte, vista la semplicità del soggetto, ci saremmo stupiti del contrario. Consentitemi una nota per chi ancora riesuma di tanto in tanto il C64: la versione per il nonnetto della Commodore è davvero bellissima, è bello vedere che gli irriducibili di questa piccola grande macchina sono ancora vivi.

K VOTO

875 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Dentro una confezione orrenda si cela una delle più piacevoli sorprese di fine anno... una software house relativamente piccola come la DMI ha sfornato due bellissimi titoli questo mese, ma *Ugh* è probabilmente il migliore. La grafica NON è puramente funzionale, anzi, trasuda simpatia da ogni frame di animazione dei primati, degli pterodattili e dei "velivoli". L'azione di gioco è veramente speciale e... per dirla tutta, *Ugh* è il classico gioco che avrebbe potuto mostrare una grafica oscena e degli orribili campionamenti ed essere comunque giodicato con un voto alto. Se avete speso troppo in panettoni e bagordi e cercate un gioco su cui dilapidare gli ultimi sesterzi, lasciate perdere i titoli pompati ed agguantate immantinente una copia di *Ugh*.

CURVA INTERESSE PREVISTO

http://www.old-computer-mags.com/

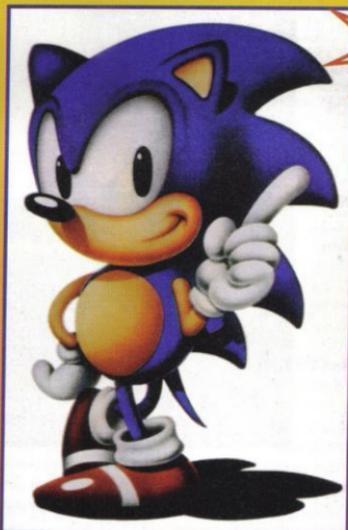
NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

IMPORTAZIONE DIRETTA VENDITA E DISTRIBUZIONE CONSOLE ORIGINALI DA U.S.A. E GIAPPONE

PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE CARTUCCE... PASSA IN NEGOZIO

STREETFIGHTER II - SONIC 2
NOI LI ABBIAMO DISPONIBILI !!!

SERVIZIO RAPIDO PER RIVENDITORI A MEZZO FAX: (02) 33.00.00.35

TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA !

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

http://www.old-computer-mags.com/

Tutti i prodotti qui sotto elencati, sono realmente disponibili a magazzino, salvo esaurimento scorte.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

NUOVI PREZZI CONSOLE

SEGA MEGADRIVE SCART (con alimentatore) L. 248.000

OFFERTA CON GIOCO SONIC O QUACKSHOT L. 278.000

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA E DAL GIAPPONE

SEGA MEGA CD + GIOCO L. 598.000

DISPONIBILI !!!
STREET OF RAGE
SUPERMAN
TURTLES

NEO GEO L. 588.000
COMPRESO CAVO SCART E ALIMENTATORE

SUPERFAMICOM SCART (con alimentatore) L. 375.000

SUPERFAMICOM SCART + STREETFIGHTER II L. 498.000

GAME GEAR L. 238.000

GAME GEAR + GIOCO L. 268.000
GAME GEAR + SONIC L. 288.000

GAMEBOY (con Tetris, Interfaccia, Cuffie) L. 158.000
GAMEBOY CON 2 GIOCHI L. 178.000
GAMEBOY CON 4 GIOCHI L. 228.000

SONIC 2 DISPONIBILE

SUPERNES SCART
(con alimentatore e joypad) L. 288.000

SUPERNES SCART + STREETFIGHTER II + ADATTATORE S-NES CONVERTER DA S-FAMICOM A S-NES
L. 438.000

OFFERTE GIOCHI MEGADRIVE

ALIEN STORM	L. 49.000	MRS. PACMAN	L. 39.000
ALTERED BEAST	L. 39.000	OLIMPIC GOLD	L. 59.000
ARROW FLASH	L. 39.000	OSNALAUGHT	L. 39.000
BAD O MAN	L. 39.000	PHELIOS	L. 39.000
BARE KNULE S. R.	L. 59.000	PSO-BLADE	L. 29.000
BASKETBALL	L. 49.000	QUACKSH.D. DUCK	L. 49.000
BATTLE MANIA '92	L. 39.000	RENT A HERO	L. 49.000
BEAST WARRIOR	L. 49.000	ROADBLASTER	L. 39.000
BONANZA	L. 39.000	RUNARK	L. 49.000
CALIBER 5.0	L. 49.000	SONIC	L. 49.000
CRACK DOWN	L. 29.000	SPACE BATTLE G.	L. 39.000
DANGEROUS SEED	L. 49.000	STEEL EMPIRE	L. 49.000
DARWIN 4081	L. 29.000	STORMLORD	L. 39.000
DICK TRACY	L. 49.000	S. MONACO GP	L. 49.000
EVIL GIRL	L. 29.000	SWORD OF SODAN	L. 39.000
FANTASIA W. DISNEY	L. 69.000	TASK FORCE HARR.	L. 49.000
FANTASY SOLDIER	L. 49;000	TETRIS	L. 39.000
FANTOM SOLDIER	L. 49.000	THUND. PRO-WREST	L. 49.000
FASTEST ONE F1	L. 49.000	THUNDERFOX	L. 49.000
GYNOUG	L. 39.000	TURBO OUTRUN	L. 49.000
HELLFIRE	L. 39.000	UNDEDLINE	L. 49.000
JAMES POND	L. 49.000	VERYTEX	L. 39.000
JEWELMASTER	L. 39.000	WANI WANI WORLD	L. 49.000
JUNCTION 3D	L. 49.000	WARDNER	L. 39.000
KINGS	L. 49.000	WIPERUSH	L. 29.000
KLAX	L. 49.000	WONDERBOY III	L. 29.000
LEYNOS	L. 29.000	WORLD CUP SOCCER	L. 49.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000	WRESTLE WAR	L. 49.000

NOVITA' ASSOLUTA !!!

FINO AD OGGI SCEGLIERE UN GIOCO PER IL TUO SEGA MEGADRIVE ERA COSA ASSAI DIFFICILE, PERCHE O CI SI BASAVA SULLA COPERTINA O SU UNA RECENSIONE DI UNA RIVISTA. MA DA OGGI LA NEWEL HA CREATO VIDEO TAPE SHOW, DI CHE SI TRATTA? ECCO PRESTO SPIEGATO, VIDEO TAPE SHOW (VIDEOCATALOGO) E UNA VIDEOCASSETTA VHS DA 3 ORE CON SU C.A. 80 GIOCHI IN AZIONE COSI VI SARÀ PIU FACILE INDIVIDUARE TITOLO E GIOCO CHE PIU VI PIACE. VIDEO TAPE SHOW E GIÀ DISPONIBILE IL N.1,2,3, BEN 240 GIO CHI SELEZIONATI PER SCEGLIERE IL GIOCO CHE PREFERISCI, NON PIU A SCATOLA CHIUSA !!
VIDEO TAPE SHOW N. 1 - 2 - 3 VIDEOCATALOGO
DISPONIBILI AL PREZZO SPECIALE DI L. 25.000 CAD.

 I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garenzia per 1 anno.

http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

ZYCONIX

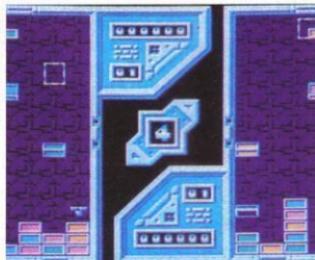
Provate ad immaginare un diabolico virus che si accanisce sul vostro computer per mettere a soqquadro i vostri tre giochi-passatempo preferiti, mescolando un byte dell'uno con uno sprite dell'altro sino ad ottenere come risultato finale un video-mutante dalle incerte prospettive.

Zyconix è esattamente questo, il parto di una mente oramai confusa dalle geometrie di *Tetris*, dai mattoncini di *Klax* e dalle magie di *Arkanoid*.

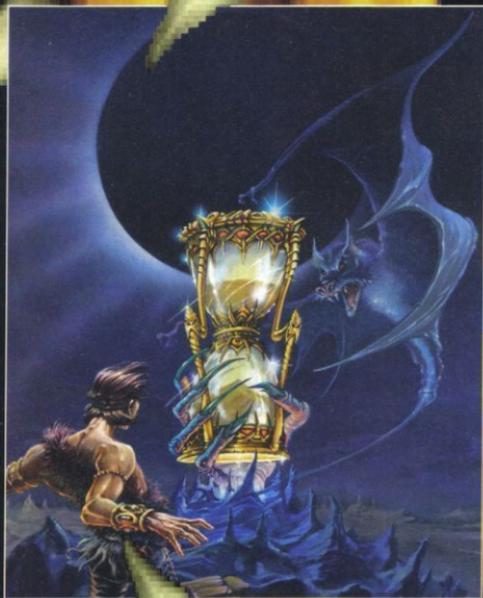
Detto in parole povere siamo alla presenza di un gioco-mix replicante con qualche velleità: alla Accolade devono aver pensato che, nonostante l'inflazione di titoli del genere, un rompicapo funziona sempre. L'ambiente è il pozzo di *Tetris*, né visto dall'alto né dal basso, è solo il buon vecchio rettangolo a gravità oramai noto a tutti. A cascarci dentro questa volta non sono i soliti pezzi geometrici da manipolare per formare file sul fondo, ma le mattonelle rotanti di Klax, in una serie interminabile da governare fino a completare linee in orizzontale o diagonale. Lo scopo è quello di combinarne sul fondo tre o più del medesimo colore, per ottenerne la scomparsa e la liberazione della zona corrispondente. L'unica arma a disposizione è un rettangolino, capace di muoversi per tutta l'area di gioco. Ad esso, e alla mano che lo pilota, è demandato il compito di catturare i pezzi da guidare nelle giuste posizioni per formare le file. Si continua all'infinito, o per lo meno sino a quando vostra madre stenterà a riconoscere il suo bambino nel giovane psicopatico da tre ore di fronte al video. A quel punto forse sarà giunto il momento di fermarsi definitivamente.

A complicare la vita dell'incauto giocatore di *Zyconix* non c'è solo questo. Avete presente *Arkanoid*, e tutti i bonus dotati di poteri speciali sulla barretta respingente? Bene, ci sono anche qui, e per tutti i gusti. Si va dai pezzi jolly, pronti ad accoppiarsi selvaggiamente con tutti quelli che stanno loro intorno per completare una serie, alle bombe di ogni ordine e grado, da quelle che distruggono solo un determinato colore a quelle che se la prendono con tutta una fila. Non manca infine la pallina rimbalzante, dedicata alla distruzione di tutti i pezzi che incontra sul suo cammino. Insomma, dopo un paio di minuti di calma vi troverete a gestire un puzzle frenetico ed animato. L'occhio diventerà vacuo e si inietterà di sangue, ma due gocce di collirio lo rimetteranno subito in sesto per una nuova partita. Quattro tipi di gioco e un certo numero di livelli di difficoltà dovrebbero aiutare a bandire la noia. In essi sono riprodotte le varianti alla versione primitiva di *Tetris* e sono basati, in sostanza, sulla progressiva comparsa di file prefabbricate da ripulire con l'aiuto dei pezzi che compaiono sul video o su un tempo limite che ci troviamo obbligati a rispettare.

Danilo Lamera

Le numerose opzioni non bastano a risollevare il gioco.

Con il progredire dei livelli la situazione si fa sempre più intricata.

WEEN
THE PROPHECY

"Sul Reame delle Rocce Blu incombe l'ombra di Kraal"

In italiano
Un grande gioco d'avventura magica!
Animazioni a video* dei personaggi in interazione diretta con la grafica.
Un vampiro vorace e malizioso come insolito alleato.
Ergonomia semplice e ricca.

* Unicamente su PC

Disponibile per PC, ATARI e AMIGA. Uscita per CD-ROM nel 1993.

COKTEL VISION

Distribuzione esclusiva:

C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753418

http://www.old-computer-mags.com/

An AMERICAN TAIL

Più disneyano di Disney nella cura maniacale dei particolari, Steven Spielberg qualche anno fa ha voluto rendere omaggio al grande Walt cimentandosi nel film di animazione.
Già progenitore di una stirpe di pellicole memorabili, Spielberg questa volta cede alla Capstone i diritti della saga di Fievel, topolino russo in terra d'America, per regalare ai vostri fratellini un paio d'ore di relax tra gattacci cattivi e teneri roditori.

Il gioco ripercorre la trama di due film usciti nelle nostre sale qualche anno fa, *Fievel sbarca in America* e *Fievel alla conquista del West*. La storia è quella dello sfortunato topolino russo Fievel Mousekevitz, che ai primi del secolo viene sbalzato in mare durante la traversata oceanica. Lo scherzo del destino gli costa l'imprevisto distacco dall'amata famiglia ed il brusco approdo sulle coste di un'America popolata da topastri senza scrupoli e bande di gattacci malavitosi.

Straniero in terra straniera, Fievel deve vagare nei bassifondi di New York alla ricerca dei suoi cari. Per la strada imparerà quanto è dura la vita di un giovane topo un po' imbranato, ma anche che può essere una pedina vincente nell'interminabile duello contro i felini. A lui spetta infatti il compito di recuperare i pezzi mancanti di un'arma micidiale destinata a ripulire la città dai gattacci. Se e quando ci riuscirà, potrà finalmente riabbracciare i suoi cari e incominciare una nuova avventura nel vecchio West.

Avventuretta per bambini divisa in due parti, *An American Tail* è smaccatamente dedicato al pubblico più giovane: figli e fratellini per intenderci, quelli che normalmente usano il computer quando non ci siete e che con una mano giocano mentre con l'altra fanno cadere sulla tastiera la fetta biscottata intrisa di marmellata.

Il gioco è semplice semplice. In una serie di sfondi digitalizzati che vanno a costruire il colorato ambiente di una città di frontiera, il nostro campione, disegnato ed animato in modo un po' incerto, si guarda attorno alla ricerca dei suoi genitori.

Può parlare agli abitanti, in uno schema predeterminato di domande-riposte, raccogliere oggetti, andare in una delle direzioni rigidamente previste, ma soprattutto giocare ad uno dei tanti rompicapo dispensati lungo il percorso. Risolvendoli

Il puntatore assume varie forme a seconda della situazione di gioco: qui è nella forma, diciamo, di riposo: a fetta di formaggio.

Fievel otterrà gli oggetti e le informazioni necessarie per ritrovare la famiglia ed assemblare la micidiale arma anti-gatto che consente di terminare la prima parte del videogame. I mini-giochi all'interno del programma sono quasi tutti noti: *Simon*, che chiede di ribadire una sequenza di mosse nell'ordine esatto proposto dal computer, le tre carte, in una variante appena un po' diversa da quella proposta con ben altri scopi nei mezzanini del metrò, una specie di dama cinese ed il buon vecchio *Pairs*, in cui bisogna trovare le coppie uguali in una serie di carte coperte.

Mentre la prima parte è vivace e divertente, vista sempre con l'occhio dei più piccoli, la seconda, quella ambientata nel West, è decisamente meno convincente. Qui lo scopo è di sconfiggere una gang di gatti a colpi di fiondate. Prima di riuscirci il nostro topolino dovrà cercare oggetti nel deserto, trovare compagni di avventura ed esercitarsi nel lancio di biglie.

Inutile dire che il veterano di mille avventure può finire il gioco in un'oretta, mentre i neofiti saranno costretti a tirare fuori la lingua e a chiedere copiosi aiuti. Inoltre va detto che, sfortunatamente, la versione da noi provata è in inglese.

Genere Avventura
Casa Capstone
Sviluppatore Robert Ridihalgh

- Adatto ai giocatori più piccoli
- Scenari digitalizzati post-impressionisti

- Troppo facile per gli avventurieri navigati
- Essendo destinato ai più piccoli dovrebbe essere in italiano

Versione PC

La grafica degli sfondi è buona e la digitalizzazione dà una discreta idea di post-impressionismo disneyano. Non si può dire altrettanto del tratto e dell'animazione dei personaggi: anche la migliore delle VGA non riesce a rendere che una pallida copia del cartone animato favoleggiato dalla confezione. La risposta del mouse è un po' lenta, ma qui i riflessi contano poco e una mano imbrattata di marmellata ci farà poco caso. La musichetta di sottofondo è noiosissima e rimbecillisce, mentre l'installazione su hard disk oltre a portare via prezioso spazio porterà via anche una mezzoretta di tempo.

An American Tail è un prodotto grazioso ma non compratelo se non avete:
1) figli in tenerà età cui regalarlo;
2) fratelli e sorelle come sopra;
3) nessuna difficoltà a finire Monkey Island I e II;
4) meno di undici anni.
Se invece appartenete ad una o più delle quattro categorie, le storie di Fievel potranno entrare a casa vostra come un gustoso passatempo da alternare ai cartoni animati, per quanto la tanto decantata grafica alla resa dei conti si riveli appena passabile.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Lo sprite di Fievel, nella sua rozza definizione, contrasta troppo con gli sfondi digitalizzati e ritoccati a mano.

L'ostacolo non è insormontabile ma è tale da pregiudicare in modo irreparabile la comprensione da parte dei più giovani.

Non potreste dunque immaginare di meglio per le vostre serate invernali: un bel focolare, un buon libro, il piccolo di casa che gioca con Fievel e che urla perché non riesce a uscire dal deserto...

Lascereste davvero lui e il povero topolino a cavarsela da soli?

Danilo Lamera

the ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

Chi ha avuto la fortuna di giocare a *Red Baron* della Dynamix, sarà sicuramente impaziente di sapere se il mercato è riuscito a realizzare qualcosa di meglio...

Non è certo il caso di *The Ancient Art of War in the Skies*. Sì, insomma, non possiamo nemmeno paragonare i due giochi, poiché in comune hanno esclusivamente il periodo storico in cui si sviluppano.

In *AAWS* la simulazione, se di simulazione si può parlare, e prettamente legata ai tipici wargame. È necessario valutare i punti deboli del fronte nemico, arginarne le offensive, scegliere i punti in cui un bombardamento a tappeto risulti risolutivo. È vero che tutte le azioni offensive e difensive devono essere prese in qualità di comandante delle forze aeree, ma l'esito degli scenari viene deciso dalle forze di terra, che hanno il compito di conquistare la capitale avversaria.

È possibile sconfiggere il nemico anche distruggendo interamente la sua forza aerea, ma è necessario essere dei veri assi per farlo.

In ogni scenario vengono mostrati gli obiettivi strategici e le posizioni iniziali delle trincee, oltre naturalmente agli aeroporti nemici e amici. Le trincee sono uno degli elementi più importanti del gioco, perché sono i loro spostamenti che indicano il successo o meno di un'offensiva. Inizialmente le trincee sono di colore terra, ma se una delle due fazioni, genericamente rappresentate dai colori rosso e verde, prende il sopravvento, il colore cambia in quello della nazionalità corrispondente, e il fronte viene mosso grazie al ritiro delle truppe in inferiorità.

Gli obiettivi "bombardabili" sono di diversi tipi: villaggi, città, ponti, depositi, fabbriche, areoporti e trincee. Ogni obiettivo possiede una morfologia unica e dei punti nevralgici da colpire. La percentuale degli obiettivi colpiti dirà in quale proporzione il nemico è stato privato dei vantaggi di un ponte, piuttosto che di un deposito, ecc.

I duelli aerei vengono rappresentati come se fossero inquadrati da un ipotetico cineamatore, e cioè lateralmente, con i piccoli aerei che si muovono in ogni direzione. La stessa situazione si presenta quando l'attacco aereo è lanciato contro i più grandi e massicci bombardieri, l'unica differenza è che il bombardiere e pressoché immobile alla mercé dei più veloci caccia.

In definitiva *AAWS* non ha niente a che vedere con una simulazione di volo, cosa che invece la copertina della confezione tende a suggerire, però ha alcune frecce al suo arco, e anche se non tutte colpiscono il bersaglio, bisogna ammettere che sa giocarsele bene. Come l'introduzione del manuale specifica, bisognerebbe cancellare la parola "Simulazione Definitiva" correggendola con una scritta a pennarello indicante "Simulazione Divertente", poiché il gioco si presenta proprio così. Divertente, non troppo pretenzioso e veloce. Niente di spettacolare, s'intende, ma potrebbe piacere.

Giorgio Baratto

http://www.old-computer-mags.com/

TEARAWAY THOMAS

Un personaggio che promette di restituire la velocità di Sonic anche sui vostri Amiga? Quante volte abbiamo già sentito questa dichiarazione? Senza dubbio molte, se non troppe. Che sia la volta buona?

Venti anni di videogiochi e certe cose non cambiano mai... è impressionante constatare la fascinosa complessità di prodotti come *Sim Life*, tesserne le lodi per tre pagine di recensione e poi dimenticarsene completamente quando ci si trova di fronte alla disarmante semplicità di giochi come questo *Tearaway Thomas*...e così pensate a quanti Mbyte di hard disk avete occupato per il salvataggio di una posizione di *Ultima Underworld* mentre basterebbe accendere un vecchio Amiga 1.2 per divertirsi devolvendo semplicemete una modesta somma all'Enel.

Ma, suppongo, così è la vita ed i problemi veri sono ben altri, vero missionari del K-box? Il testimonial della Sega, tale sig. Sonic, ha influenzato assai le vendite del Megadrive su tutto il globo terracqueo. Ovviamente la Sega non ha la minima intenzione di cedere i diritti del personaggio a terzi, e quindi il riccio blu è destinato a correre solo ed esclusivamente nei chip delle console degli autori di *Out Run*. "Ma nessuno ha mai ristretto ai ricci blu il campo degli sprite capaci di schizzare su uno schermo a velocità ridicole", avranno pensato alla Global Software, "quindi perché non mettere un po' di sale sulla coda alla nostra marmotta aliena e dimostrare chi è il più veloce?"... Il ragionamento fila abbastanza e in effetti non è difficile accorgersi che *Tearaway Thomas* si ispira palesemente a *Sonic the Hedgehog*. Tralascerei volentieri ogni riferimento alla trama, per quello c'è il manuale che è, tra l'altro, divertentissimo perché infarcito di errori grammaticali (in inglese) e pieno di nomi sospetti (il pianeta su cui è ambientato il gioco si chiama "Cinos eht gohegdeh" ed è situato a 16 bit dal buco nero di nome Ages, appena a destra del sistema stellare Megadriver nella galassia di Anagram). Vi basti sapere che lo scopo di Thomas è quello di ricercare la sua identità attraverso cinquanta livelli pieni di gemme - indovinato! - da raccogliere. Un certo numero di questi preziosi è richiesto per far aprire l'uscita del livello, ma in genere il numero di gemme contenuto in ogni stage è maggiore della "quota" da raggiungere, e la raccolta di quelle supplementari è una manna dal cielo per il vostro punteggio. Chiaramente, per complicarvi la vita, i livelli sono abbondantemente infestati da teppaglia assortita, per l'occasione nelle vesti di dolcissimi animaletti dalle fattezze tondeggianti, senza però alcun richiamo smaccato al tipico stile nipponico a cui siamo ormai tutti abituati.

Gli scenari peccano un po' in consistenza, sono tutti infatti abbastanza vuoti, lontani quindi dal livello di dettaglio raggiunto in *Sonic*, ma va detto che la nostra pantegana galattica raggiunge punte di velocità forse superiori a quelle del supersonico riccio, anche se le sue azioni non sono così spettacolari (niente "loop de loop" per intenderci). Esiste un limite di tempo entro cui guadagnare l'uscita, ma ogni contatto con la fauna locale costa due secondi di penalizzazione. È possibile saltare sulle teste dei nemici per racimolare qualche puntarello e proseguire illesi, il tutto in un ambiente coloratissimo a scorrimento multidirezionale parallattico (e veloce!) pieno di piattaforme, scale e funi sospese. Riuscirà il nostro eroico castoro siderale a scamparla? A dirlo sembra facile, ma in vent'anni di videogiochi certe cose non cambiano mai...

Tiziano Toniutti

Genere Piattaforme
Casa DMI
Sviluppatore Interno

- Azione isterica
- Giocabilissimo
- Classico giochino capace di tenervi alzati tutta la notte

- Un po' ripetitivo
- La confezione è orrenda ed i codici quasi illegibili

Versione Amiga

Chi l'avrebbe mai detto che i castori stellari corressero così velocmente...tecnicamente *Tearaway Thomas* ha il suo maggior pregio nelle industriali quantità di caffeina imboccate al 68000 e ai vari chip per consentire una tale rapidità d'azione. Il sonoro è minimale, ma abbastanza ben fatto e irritante al punto giusto, ed il gioco è su un disco solo...cosa c'è di male, in fondo anche *Sonic* era su una sola cartuccia...

K VOTO

829 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
QI
A
FK

Tearaway Thomas ha dalla sua una giocabilità immensa e un'immediatezza di gioco estrema, fattori tipicamente riscontrabili (guarda caso) nei giochi per console. L'azione di gioco è forse un po' troppo semplicistica ed alla lunga raccogliere tonnellate di diamanti può rivelarsi tedioso. Fortuna (o lungimiranza?) vuole che i programmatori abbiano implementato diversi schermi bonus e, stando al manuale, un rispettabile quantitativo di "hidden features" tutte da scoprire. La grafica è di buon gusto, non spudoratamente ricalcata su quella di *Sonic*, seppure un po' rada e ripetitiva; in definitiva il gioco è tipicamente tedesco, senza alcuna sbavatura grafico/sonora con un'azione a volte davvero velocissima ed esaltante. Credo, in conclusione, che *Tearaway Thomas* valga il suo prezzo, ancor di più se amate gli arcade immediati, *Sonic*, e vi siete stufati di *The Great Giana Sisters*...

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto
ore
giorni
settimane
mesi
anni
5
4
3
2
1
0

AVVISO AGLI INSERZIONISTI

Il presente per informarVi che su K non verranno più accettati annunci pubblicitari che reclamizzino *COPIATORI DI CARTUCCE, DISCHETTI COPIATI E QUALUNQUE ALTRA FORMA E SISTEMA DI COPIATURA.*

Se, nonostante il rigoroso controllo a cui verranno sottoposte tutte le pubblicità, ciò dovesse ancora verificarsi, saremo costretti all'immediata sospensione, a tempo indeterminato, di tutte le inserzioni riguardanti coloro che non si atterranno a questa norma.

Certi della Vostra collaborazione e ringraziandoVi anticipatamente,

La Concessionaria di Pubblicità
L.T. AVANT GARDE

http://www.old-computer-mags.com/

3D CONSTRUCTION KIT V2.0

Domark - Incentive Software, PC

Realtà Virtuale: oggi è bellissimo parlarne forse perché lo fanno un po' tutti anche se, in pratica, il relativo settore informatico è alquanto giovane. La Incentive aveva sviluppato un sistema di gioco basato su un'idea di realtà virtuale: il Freescape. Con *3D Construction Kit* aveva realizzato un editor per creare mondi in 3D e avventure grafiche. Ultimamente è uscita la nuova versione.

Con *3D Construction Kit v2.0* è possibile sia creare un proprio mondo tridimensionale con il potentissimo editor a disposizione, sia aggiungere e/o modificare elementi dalla ricchissima libreria disponibile per creare abbastanza velocemente qualsiasi immagine (in 3D!) di ambienti esterni e/o interni.

Viene fornito anche un editor di suoni che comprende persino lo sfruttamento delle schede sonore AdLib & Roland e la possibilità di abbinare il sonoro all'animazione di elementi in 3D per creare effetti quasi cinematografici.

Il programma contiene il Freescape Command Language (F.C.L.) con il quale si potrà ambientare un'avventura nel mondo appena creato,.

La chicca finale è la possibilità di creare dei moduli che girano indipendentemente dal *3D Construction Kit*.

Per concludere, anche il nuovo pacchetto, contiene una videocassetta di tutorial.

ARMOUR GEDDON

Psygnosis, PC

A quasi 2 anni di distanza dall'uscita della versione Amiga ed a 1 da quella per ST, *Armour Geddon* approda anche sugli schermi dei nostri PC. La trama è ormai un classico. Nel dopo Olocausto un'entità assetata di potere vuole ottenere il controllo della Terra e per far ciò ha costruito un cannone ad energia così potente da poter cancellare in un sol colpo tutte le forme di vita presenti sul nostro pianeta. Voi naturalmente dovrete opporvi a questo folle piano e per far ciò potrete utilizzare fino a 6 diversi veicoli contemporaneamente in una corsa contro il tempo per cercare di distruggere la rete di alimentazione del nemico e per giungere infine al generatore del cannone. Durante la partita potrete inoltre arricchire il vostro arsenale progettando nuovi mezzi che verranno poi costruiti utilizzando le risorse naturali presenti sul pianeta. Il gioco in sé è rimasto lo stesso delle precedenti versioni solo che ora si ritrova ad avere 2 anni in più sul groppone. I vari mezzi a vostra disposizione risultano esser ben disegnati (anche se la VGA non viene sfruttata al massimo) mentre i fondali piuttosto scarni lasciano molto a desiderare. L'animazione risulta fluida anche su macchine non velocissime e il sonoro lascia il tempo che trova. Un vero peccato è il fatto che il tutto risulti esser stato realizzato in maniera troppo semplicistica limitando così notevolmente l'interesse a lungo termine. Concludendo non si tratta senz'altro di un gioco che può esser annoverato tra i migliori prodotti per PC, ma è sicuramente commestibile.

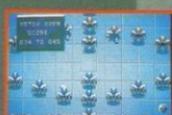
CATCH'EM

Prestige, PC

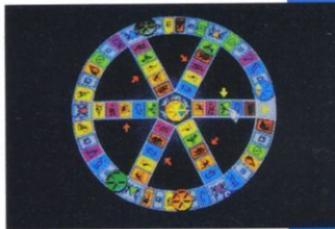
Catch'em è il titolo della neonata software house tedesca. Si tratta di un incrocio tra un platform ed un rompicapo dalla trama alquanto banale alla quale si affianca una realizzazione tecnica veramente scarsa. Ma andiamo con ordine: il vostro compito è quello di guidare Jeff, custode di uno zoo, alla cattura di tutte le scimmie che, fuggite dalle loro gabbie, se la sono data a gambe ed ora sono sparse lungo i 35 livelli del gioco. In ogni livello potrete recuperare degli oggetti quali bambole, cibo e chiodi che dovranno esser debitamente utilizzati al fine di distrarre i pelosi mammiferi. A questo punto non vi resta altro da fare che convincere l'animale ad entrare nel vostro sacco, un facile compito, vista la netta superiorità intellettuale dell'uomo (dovrete praticamente dargli una mazzata in mezzo alle orecchie) per poi portarlo in gabbia. Spiegato così *Catch'em* potrebbe anche sembrare un giochino passabile, ma non appena si inizia una partita ci si accorge che c'è qualcosa che non va. Lo schema infatti risulta troppo semplice, scontato e ripetitivo senza contare che la totale mancanza di un qualsiasi elemento innovativo fa crollare nel giro di pochi minuti il già scarso interesse. La grafica poi, non è esaltante caratterizzata da un pessimo utilizzo della VGA (è praticamente una EGA) da animazioni veramente scarse e da uno scrolling lento e scattoso. Il sonoro è nella media del gioco. Praticamente un prodotto da dimenticare!

THE HUMANS

Mirage, PC

Mamma mia che fatica essere un uomo preistorico! Chi avrebbe mai immaginato che potesse essere così difficile impossessarsi dei rudimenti della scienza umana. Naturalmente stiamo parlando dei nostri amici *Humans* approdati più colorati e divertenti che mai in formato MS-DOS. Come probabilmente già saprete lo scopo gioco è quello di guidare una tribù di uomini primitivi verso tutte quelle scoperte quali la lancia, il fuoco, la ruota che servirono a porre le basi della civiltà umana. Inizialmente i vostri ominidi saranno in grado di compiere soltanto un limitatissimo numero di azioni, ma con il progredire dei livelli acquisteranno abilità sempre più complesse. Il gioco in sé è composto da ben 80 livelli e la versione da noi provata era completamente in italiano con un bellissimo manuale ottimamente tradotto. Tecnicamente parlando la grafica fa un buon uso della VGA, lo scrolling è molto fluido (anche se in certi casi è possibile riscontrare qualche incertezza) e le varie animazioni sono veramente esilaranti. Discreto l'accompagnamento sonoro con un sacco di musichette che si adeguano perfettamente allo stile del gioco anche se, alla lunga, possono risultare un po' fastidiose. L'unico difetto di questo prodotto è la necessità, talvolta, di dover ripetere un livello per 3 o 4 volte a causa di un'imprecisione; questo alla lunga può risultare frustrante ed anche un po' noioso. Concludendo, è un prodotto caldamente raccomandato a tutti, che vi farà capire come le notti invernali non siano poi così lunghe.

DELUXE TRIVIAL PURSUIT

Domark, PC

Gioco evento di una decina di anni orsono, Trivial non è diventato un fenomeno sociale come Monopoli ma ha saputo conquistarsi di fatto un posto negli scaffali delle case di tutto il mondo. Con alla base una ferrea logica di nozionismo più radicale di quello proposto dai quiz di Mike, il gioco è in realtà molto semplice: rispondere a una domandona finale attraverso una mega-dimostrazione di sapere manifestata con una serie di risposte esatte a domande di ogni ordine e grado. La versione per computer riproduce fedelmente il gioco. A voi spetta solo di recuperare bevande, cibarie e amici. Trivial per PC è dunque un prodotto ben fatto, sia nel disegno della tavola che nella gestione automatica delle domande. Anfitrione della partita è il simpatico e onniscente pennuto Russel, che ha il compito di formulare le domande in gradevoli ma monotoni ambienti di stile inglese. Per evitare spiacevoli inconvenienti le risposte sono gestite dal giocatore: a lui infatti spetta di confermare o no la corrispondenza tra la risposta data verbalmente e quella rivelata dal computer. Gli argomenti sono: Scienze, Sport, Arte e Letteratura, Spettacolo, Storia e Geografia per un totale di tremila domande. Buona anche la gamma delle opzioni, su cui spicca tra tutte la possibilità di verificare le statistiche di riposta per argomento di ogni giocatore. Vi servirà quando dovrete decidere la domanda finale. Disturba un po' il fatto che la versione da noi provata sia in inglese, ma il taglio delle domande è sufficientemente internazionale e un po' di esercizio in lingua non fa mai male.

WORDTRIS

Spectrum HoloByte, PC.

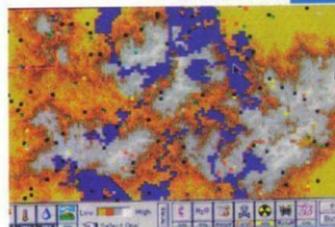
Pensavate che il filone di giochi ispirati al celebre *Tetris* fosse finito? Ebbene no. *Wordtris* è un prodotto non molto originale, ma comunque con alcune innovazioni interessanti. Il gioco consiste nel comporre più parole possibili utilizzando le lettere che piovono dall'alto del pozzo evitando di raggiungerne la sommità. I vocaboli possono essere orientati verticalmente oppure orizzontalmente, mentre un dizionario di 60000 termini anglosassoni garantisce il riconoscimento delle parole più oscure. Le lettere galleggiano sul livello dell'acqua del pozzo e vengono sommerse ogni volta che un nuovo pezzo vi cade sopra, mentre ogni tanto dal cielo piovono lettere jolly, bonus, e gomme per cancellare gli errori commessi. È inoltre presente una parola magica scelta a caso nel dizionario, che se viene completata ripulisce lo schermo ed incrementa notevolmente il punteggio. Si può giocare da soli, in gara o in collaborazione con un amico, organizzare un torneo a quattro, oppure sfidare un amico via modem/rete. Nella schermata delle opzioni si può scegliere il livello di gioco e di difficolta`, i comandi (joystick, mouse o tastiera) e l'eventuale tempo limite per ogni livello. Il gioco sopporta tutte le schede grafiche e le principali schede sonore, senza le quali l'audio è pressoché inesistente e comunque orribile. Bisogna dire che il gioco ha un discreto fascino (specialmente se giocato in coppia con un amico), sempre che conosciate ottimamente l'inglese, altrimenti vi ritroverete a piazzare le lettere a caso.

SIM LIFE

Mindscape/Maxis, PC

Se pensavate che dopo *Sim Ant* la serie dei simulatori della Maxis fosse ormai esaurita, vi sbagliavate di grosso. Il mezzo insuccesso di quel titolo non ha scoraggiato gli intraprendenti programmatori, che si sono gettati a capofitto nella realizzazione di un progetto ancor più ambizioso. In *Sim Life* vi troverete nei panni di un ricercatore genetico con a sua disposizione mondi e mondi per effettuare gli esperimenti più strani e insoliti. Ogni particolare che determina le caratteristiche fisiche e di comportamento di una specie animale o vegetale è stato spiegato con dovizia di particolari nell'esauriente manuale allegato.

La completezza del gioco consente di realizzare ogni sorta di prova sui poveri esseri viventi computerizzati, questi reagiranno ai mutamenti delle condizioni ambientali, alla presenza di predatori, alla carenza di cibo, insomma a tutti quei fattori che determinano le possibilità di sopravvivenza di una specie.

Lo spazio a disposizione è assolutamente insufficiente per descrivere, con l'accuratezza che il programma merita, tutte le sue caratteristiche e per questo vi raccomando, se siete interessati, l'ottima recensione su K44. Rimane da dire che *Sim Life* non è un giochino da affrontare a cuor leggero ma una vera e propria esperienza, che potrà affascinare e premiare i giocatori dotati di maggior costanza. Le differenze rispetto alla versione Macintosh sono minime e i requisiti hardware sono un 386sx a 16 MHz con almeno 2 Mb di RAM, anche se la Maxis ne consiglia almeno 4.

PREMIERE MANAGER

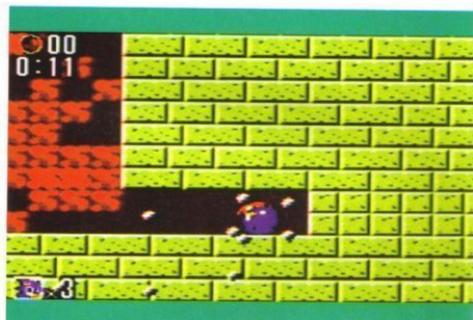
Gremlin, Amiga

Il successo di *The Manager* ha spinto molti programmatori a ripercorrere la via della simulazione calcistica. *Premiere Manager* è il nuovo gioco manageriale della Gremlin ed è dedicato alla serie A inglese. L'allenatore inizia la sua carriera in una squadra di terza divisione. Dalla scrivania del suo ufficio ha accesso ai dati riguardanti la sua società. Può decidere gli ampliamenti dello stadio e del campo di gioco, analizzare i contratti dei calciatori, impostare il programma di allenamento dei singoli atleti, consultare le ampie statistiche. Divertente anche la possibilità di utilizzare gli altri responsabili dell'organigramma tecnico come fisioterapisti, osservatori, psicologi.

Premiere Manager è giocabile da uno a quattro giocatori. I dati inclusi nel gioco sono quelli della stagione inglese 92/93. Ogni giocatore ha le sue caratteristiche reali e le squadre sono posizionate nelle loro divisioni reali. Per esempio se volete allenare una squadra di prima Divisione come il Liverpool o il Crystal Palace dovete dimostrare il vostro valore e assicurarvi un ingaggio. *Premiere Manager* è facile da usare ed è ben curato anche se non riesce a dare le emozioni di altri giochi del genere. Abbastanza ridicola è la rappresentazione grafica della partita con una serie di fotogrammi che scorrono, tanto per far trascorrere il tempo.

http://www.old-computer-mags.com/

SONIC the HEDGEHOG 2

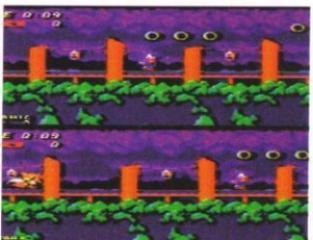
Kappa Gioco

Torna il riccio blu sulle console Sega: vediamo le differenze delle versioni per Mega Drive, Game Gear e Master System

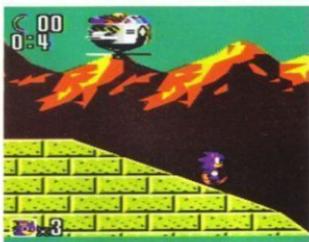
Probabilmente molti lettori di Kappa hanno già sentito parlare di *Sonic*, soprattutto a causa della notevole campagna pubblicitaria scatenata dalla Giochi Preziosi in questi ultimi tempi. Ma per quei pochi che sono ancora all'oscuro delle avventure del simpatico riccio blu del Mega Drive, basta ricordare che *Sonic* è nato circa un anno fa, creato direttamente dai programmatori Sega, per contrapporsi alla figura di Mario, protagonista di una serie molto fortunata di giochi di piattaforme, che la Nintendo ha trasformato in un vero e proprio simbolo carismatico delle sue console, dal Game Boy al Super NES.

La risposta della Sega si chiama *Sonic the Hedgehog*, un frenetico platform in cui il protagonista, un riccio blu dall'aspetto molto incavolato, doveva vedersela con una decina di livelli pieni di insidie, per poi scontrarsi con il cattivone di turno e liberare così gli animaletti del suo magico mondo.

Sonic è stato un successone, soprattutto perché ha dimostrato che il Mega Drive aveva ancora molte frecce al suo arco, e oggi la campagna pubblicitaria di tutti i prodotti Sega è stata associata a questo velocissimo personaggio: confezioni speciali di Mega Drive e Game Gear contenti la cartuccia del primo *Sonic*, T-Shirt, spillette, cartoni animati del riccio.

Era quindi naturale aspettarsi che prima o poi uscisse un seguito. D'altra parte, solo su NES (l'otto bit della Nintendo, il "collega" del Master System) sono uscite ben tre avventure di Mario & soci, oltre ad un'innumerevole serie di "comparse" in altri giochi.

Ecco quindi che arriva *Sonic 2*. Il malvagio professor Egg non è rimasto con le mani in mano, ed è riuscito a ricostruire un secondo impero tecnologico basato sulla sua innata malvagità. E, tanto per cambiare, ha rapito di nuovo tutti gli animaletti amici di Sonic, per trasformarli una seconda volta in malefici ro-

Qui sopra il discusso sistema per due giocatori a schermi interlacciati in hi-res. Bella idea, pessima realizzazione.

http://www.old-computer-mags.com/

(Sopra) Lo schermo bonus è una delle novità introdotte in *Sonic 2*, ma non è molto originale visto che assomiglia a un coin-op dell'Atari di cui ora ci sfugge il nome.

(A fianco) Il deltaplano è uno dei nuovi mezzi di trasporto di Sonic introdotti in questo secondo episodio.

bot al suo servizio. Sonic deve dunque rinfilarsi le scarpe da ginnastica e correre ai ripari, picchiando duro con la sua tostissima capoccia ricoperta di spine, affrontando tutti i nemici, per riuscire a liberare, livello dopo livello, i suoi piccoli compagni.

Ma stavolta non è solo! Infatti, come Batman può contare su Robin, Dylan Dog può confidarsi con Groucho, e, soprattutto, Mario giocare con il fratello al silicio Luigi, la maggiore innovazione della seconda apparizione di Sonic è data da Tails, un simpaticissimo volpacchiotto a due code (da cui il nome inglese) che segue svolazzando come un elicottero il suo compagno riccio.

Anche se nel modo ad un giocatore Tails è poco più di una comparsa, e vi segue come un automa senza degnarsi minimamente di aiutarvi, potete giocare *Sonic 2* con un amico, controllando rispettivamente il riccio blu e il suo compagno rossastro.

Purtroppo il metodo adottato dai programmatori per permettere il gioco in coppia non è certo dei più riusciti. Lo schermo viene diviso in due rettangoli, alla *Pit Stop 2*, che oltre a essere un po' troppo piccoli per poter vedere in tempo i pericoli che vi aspettano, sono in alta risoluzione, e, di conseguenza giocare un paio di ore in coppia diventa un metodo sicuro per beccarsi un bel mal di testa.

Da solo o in coppia con Tails, Sonic deve quindi aprirsi la strada attraverso una decina di livelli, ognuno con un look diverso: oltre al classico Emerald Hill, molto simile al primo livello del primo *Sonic*, dovrete affrontare scivoli e tubi a sazietà in Chemical Plant, cascate e parti sommerse in Acquatic Run, liane alla Tarzan che penzolano dai soffitti della Mystic Cave, e due livelli "speciali": il Casino Night, in cui il nostro povero riccio viene trattato peggio di una pallina di un flipper, e lo Sky Chase, che vede il nostro eroe a bordo di un Fokker della Prima Guerra Mondiale. Naturalmente, l'ultimo livello vedrà contrapposti direttamente Sonic e il pazzo professor Egg, a bordo dell'ultima macchina di distruzione. Ma nessuno ha dubbi su chi vincerà e sarà il protagonista di *Sonic 3*!

Paolo Paglianti

Genere Piattaforme
Casa Sega Ltd
Sviluppatore Interno

- Velocissimo!
- Molti livelli
- Abbastanza semplice

- Modo a due giocatori scadente
- Scarsa originalità

Versione MS

La riteniamo migliore della versione per Mega Drive, perché spinge ai veri limiti il Master System. Anche se non uguaglia la velocità del fratello maggiore, il processore a 8-bit fa del suo meglio e qualcosa in più. Consigliato a tutti i possessori di questa console.

Versione GG

È uguale alla versione per Master System, e, ovviamente, non c'è il modo a due giocatori, il che è un pregio, più che un difetto. È la versione che stupisce di più, sia per la grafica, quasi impensabile su un portatile, sia per la velocità che, sul Game Gear, è quasi un miracolo. L'unico problema è dato dalle dimensioni dello schermo, che rendono difficile, se non impossibile, accorgersi dei pericoli che vi aspettano.

Versione MD

Sonic 2 non è affatto un brutto gioco, anzi, ma sembra più una riedizione un po' frettolosa del primo episodio. Certo, Sonic corre velocissimo, ci metterete settimane a finirlo e probabilmente non riuscirete a esplorarlo tutto... ma non basta ridisegnare i livelli e aggiungere uno schermo bonus per perpetuare un mito. L'unica vera differenza è data dalla possibilità di giocare in coppia, ma il sistema hi-res aumenta più le vostre diottrie che il divertimento vero e proprio. In sostanza si riduce ad una serie di nuovi percorsi con qualche elemento nuovo e pochissima originalità. Peccato.

K VOTO

900 MS/GG
890 MD

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
QI
A
FK

Avrete certamente notato che i voti per il tascabile, il 16 bit e l'8 bit di casa Sega sono diversi, così come sono diversi i commenti per ogni singola versione. Purtroppo, contrariamente a quello che ci si potrebbe aspettare, la versione Mega Drive si classifica a un misero terzo posto. I motivi sono già abbondantemente spiegati nel box omonimo, quindi preferiamo non ripeterci. Basta solo fare una considerazione: mentre il primo *Sonic* ha rappresentato una vera rivoluzione tecnica, il secondo non fa che ripercorrerne le tracce, e, tutto sommato, dai programmatori ci aspettavamo molto di più. Le versioni per Game Gear e Master System sono invece più interessanti, se si considerano i limiti di queste due console, e sono consigliate senza riserve, anche se non sono originalissime.

CURVA INTERESSE PREVISTO

http://www.old-computer-mags.com/

SOFTWARE MS-DOS

MS-DOS

ANOTHER W. 79900
BACK T.T.F.3 39900
BATMAN 39900
BATTLE COMM ..59900
BATTLE ISLE 59900
BLOODWICH 69900
BLUSE BROTH ...49900
BUSHBUCK 89900
CAL.GAMES 69900
CHAMP.MANAG. 59900
CHESS CH 69900
CLIK CLAK 49900
CISCO HEAT 39900

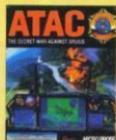
CIVILIZATION 99900
COOL CROCK.T. 49900
CONAN CIMM 69900
COVER GIRL 69900
CRUISE F. A.C. ..59900
D/GENERATION. 79900
DELUX STR.P.II. .59900
DEATHBRING 39900
DOUBLE D. 3 49900
DYLAN DOG 49900
DRAGON'S L.II ...99900
DRAGON'S L.E ...79900
DUCK TALES 49900
EPIC 79900
EUROP.CHAMP .79900
FASCINATION 79900
FIRE TEAM2020 79900
FLOOR 13 79900
GAZZA II 39900
GOBLIINS 69900
GODFATHER 59900
GODS 49900
GOLDEN AXE 49900
GUY SPY 79900
H.O.CHINA 99900
H.QUEST+RET.W69900
HOOK 69900
INTEL.PURSUIT .69900
KICK OFF II 49900
KING'S Q. V 99900
LEMMINGS 69900
MAG.SCROLLS ..59900
M.FORTRESS 59900
MEGATRAVEL.II.69900
MILLEMIGLIA ......69900.
OBITUS 79900
O.N.M.LEMMING 49900
PAPERBOY 2 49900
PITFIGHTER 39900
POLICE Q.3 99900
PREHISTORIK 39900
PRINCE O.PERS 39900
P.TENNIS T.2 59900
QUEST &GLORY 59900
RIDERS OF R. 69900
ROLLING R 39900
SARGON V 69900
SPACE 1889 69900.
S.SPACE INV 39900
SPACE ACE II 89900
SPACE Q.1 99900
SPACE WRECK ..59900
SPEEDBALL 2 79900
STRIKE II 39900
TEAM SUZUKI 59900
TERMINATOR 2 .39900
T.KILLING CL 79900
T.SIMPSONS 49900
T.TERMINATOR .69900
TITUS THE FOX 49900
UMS II 79900

UNREAL 59900
VOLFIELD 39900
W.BEAMISH 99900
W.G.HOCKEY 69900
WILD WEST W. ..59900
WILD WHEELS ...39900
WRATH O.T.DE ..69900
WWF WRESTL ...49900.

DOS SIM/ADV

ATF II 29900
A10 TANK K. 89900
B.A.T. 59900
BATTLECHE. 2 ...69900

BATTLETECH II ..79900
BIG BUSINESS ...49900
CASTLES 69900
CASTLES DATA .33000
CASTLE DR.BR ..99900
CENTURION 69900
CIVILIZATION 99900
CON.LONGBOW 99900
ECO QUEST 99900
EYE O.T.B. 69900
EYE O.T.B.II 69900
EPIC 79900
F117 NIGHTHA ...89900
F14 TOMCAT 59900
F19 STEALTH F. .99900
FALCON 3 109900.
GUNSHIP 2000 ...89900
HARPOON 1.2 79900
HARPOON BAT3 49900
HARPOON BAT4 49900
INDIANA JONES 4 ...99900
INT.SPORT CH. ..69900
JETFIGHTER II ...79900
KINGS Q. V 99900
LOOM 69900
L.S.LARRY III 99900
L.S.LARRY V 89900
MAD TV 59900
MANIAC MANS. ..69900
MARIO ANDRET .69000
MEGATRAVLER .69900

MONKEY ISL.2 ...89990
MIG29 S.F 79900
M.U.F.TALES 99900
NO G.GLORY 69900
NOVA 9 99000
PACIFIC ISLAND 79900
PERSONAL PRO 79900
RED BARON 99900
ROBINHOOD 49900
ROGER RABBIT .69900
SHADOW SORC.69900
SHANGAI 2 79900
SHUTTLE 99900
SILENT SER.II 79900
SIM EARTH 89900

SPACE 1889 69900
SPACE Q.IV 89900
SIM ANT 89900
STARFLEETI 59900
STAR TREK 79900
S.OPERATION D.49900
TIMEQUEST 79900
TONY LA RUS. ...69900
TV SPORT BOX ..69900

ULTIMA UNDER. 89990
ULTIMA VII 89900
VENGEANCE 79900
WORLD TENN.CUP. 799000
WING COMM 59900
WING COMM.II ...79900
WING SEC.M I 39900
WING SEC.M II ...39900
WING SPEECH ...39900

MS-DOS COMPIL.

AD&D ACT C. 89900
AIR SEA SUPR ...69900
AWARD WINN. ...59900
OYLES BOOK 99900
PC GAME COMP. 69900
SOCCER STAR ..49900
ULTIMA TRIL. 89900
WING COMM.LUX ..99900

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

FAX.011/4031001

PRENOTA SUBITO IL SOFTWARE DI NATALE !!

3D WORLD TENNIS
ARMA LETALE
BATTLE TOADS

BATTLE OF ARRAKIS
DARK SUN
DRAGON' S LAIR III
F15 STRIKE EAGLE III
FORMULA 1 GRAND PRIX
HOME ALONE
JOE & MAC
JOURNE
LINKS - MANUAKEA COURSE
MARIO IS MISSING
NIGEL MANSELL
PACIF WAR
SIM FARM
SIM LIFE
STREET FIGHTER II
STRIKE COMMANDER
TEX WILLER ADV.
ULTIMA VII PART II

OFFERTISSIMA PC

PC 386/25 SX 1Mb + Drive 3" HD + HD 40 Mb + 2 Seriali 1 Parallela + VGA + Monitor Colori 1024*768 pitch 0,28 + Tastiera 103 Tasti.

L.999.000 + iva

CREATIVE LABS Inc.

VIDEOBLASTER 599000
Sound Blaster Pro II Basic..............................269000
Sound Blaster Pro II + Midi............................340000
Sound blaster Multimedia personal Kit............990000
(Sound blaster pro + CD Panasonic +7 Titoli)

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO
ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

SOFTWARE AMIGA

PRENOTA SUBITO IL SOFTWARE DI NATALE !!

3D WORLD SOCCER
3D WORLD TENNIS
ALIEN 3
CATTIVIK
BARBARIAN III
BART VS. WORLD
DRAGON'S LAIR III
JOE & MAC
KING QUEST VI (Ita)
MAGIC BOY
MC DONALD LAND
METAMORPHOSIS
MYRA THE LEGEND
NIGEL MANSELL
PREISTORIK II
STREET FIGHTER II
SUPER CAULDRON
TEX WILLER ADV.
WING COMMANDER
WWF WREASTLING 2
ZYCONIX

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

FAX.011/4031001

AMIGA

ADDAMS FAM. 39900
AGONY 49900
AIR SUPPORT 49900
ALIEN BREED 59900
ALIEN STORM 39900
AMNIOS 49900
ANOTHER W. 69900
ARACNOPH. 49900
ATOMINO 49900
BACK T.T.F. 3 39900
BARBARI. II 49900
BEAST BUST. 39900
BIG RUN 49900
EPIC 69900
EUR.CHAMP.FO.49900
F1 GP CIRCU. 39900
FINAL BLOW 49900
FINAL FIGHT 39900
FIRE & ICE 49900
F. VOYAGER 59900
FIRST SAMUR. 49900
FLOOR 13 69900
FOOTBALL II 59900
GAUNTLET 3 39900
G-LOC 39900
GODFATHER 49900
GOLDEN AXE 49900
GUY SPY 69900
K. OFF 2 1MB 49900
KICK OFF 2 39900
KNIGHT. O.T. 79900
LEANDER 49900
LEMMINGS 49900
LOTUS E.T.C. 49900
LOTUS 2 TUR. 49900
LUPO ALBER. 39900
MAGIC POCK. 49900
MEGAFORTESS.69900
MEGA TWINS 39900
MERCEN. III 39900
MICROP. GOLF ..79900
MYTH 49900
MOONFALL 49900

BLUE BOY 49900
BLUES BROT. 39900
BONANZA BR. 39900
CANTON 49900
CAP. PLANET 49900
CELTIC LEG. 59900
CHALL. GOLF 59900
CHAMPION DR. .49900
CHAMP.MANGER 49900
CONAN 59900
COOL CROC T. ..49900
CISCO HEAT 39900
CLIK CLAK 49900
CRAZY SEAS. ...39900
CRUISE F..A.C. ..59900
DARKMAN 39900
DEATHBRING. 39900
DELIVERANCE ...59900
DEUTEROS 49900
D/GENERATION.49900
DOUBLE DR.3 49900
DYLAN DOG 59900
DUNE 69900

HARLEQUIN 49900
HOOK 59900
HUDS. HAWK 39900
HUNTER 49900
INDY HEAT 49900
INT.SPORT C. 69900
JETSONS 39900
KID GLOVES 2 ...59900

MULTI PL.SOC. ..49900
NAPOLEON 1 59900
NEBULUS 2 39900
OH.NO.M.LEM 49900
ORK 49900
OUTRUN EUR. ..39900
PAPERBOY 2 49900
PARASOL STARS.39900
PINBALL DRE. 59900
PITFIGHTER 39900
PREDATOR 2 39900
PRINCE O. P. 39900
PROJECT X 59900
P.TENNIS T.II 49900
PUSHOVER 39900
PUZ. GALL. 49900
RBI BASEB.II 49900
REALMS 69900
RETEE 39900
ROBOCOP III 59900
ROD-LAND 49900
ROLL.RONNY 39900
RUBICON 59900

RUGBY W.C. 39900
S.SPACE INV. 39900
SCOOBY & SC ...39900
SENSIBLE SO. ...59900
SHAD.DANC 39900
SIMPSON 39900
SMASH TV 39900

SPACE 1889 69900
SPACE ACE II 79900
SPACE CRUS. 49900
SPACE GUN 49900
SPOT 49900
STARUSH 59900
STR. MANAG 59900
STRIKER 59900
STRUMTRUPP. ..39900
SUPERCAR II 49900
SUPERTETRIS ...79900
TIP OFF 49900
TURTLES 39900

TERMIN. II 39900
T. ENFORCER 39900
T. SIMPSONS 39900
THUNDJAWS 39900
TITUS THE FOX .49900
TOKI 39900
TURTLES II 49900
ULTIMA VI 69900
UNREAL 39900
UTOPIA 69900
VIDEOKID 49900
W.G.HOCK II 69900
WACKY RAC. 39900
WILD WEST 59900
WINTER SPORT49900
W.W. WORLD ....59900.
WILD WHEEL 39900
W.C.RUGBY 59900
WWF WRESTL ...39900

AMIGA SIM/ADV

A 10 TANK KILL. .89900
ABAND.PLACES.79900
ATF II 29900
BETRAYAL 69900
BIG BUSS. 49900
CASTLES ....
CIVILIZATION 89900
CRIME CITY 59000
CRUSE F. CORP.59900
DEATH K.O.K. 69900
EYE O.T.BEH. 69900
F15 S.EAGLE 79900
FALCON COL. 69900
FIGHTER DUEL ..59900
FLIIG.O.T.INT 59900
GRAN PRIX 79900
H.O.CHINA 89900
KING QUEST V ...99900
INTELL.GAMES ..49000
LEGEND 69900
L.S.LARRY V 89900
LORD OF RINGS59900
M 1 TANK PL. 69000
MIDWINTE.II 69900
MIG29 SUP.F. 69900
MONKEY IS.2 89900
PACIFICISL. 69900
POLICE Q. 3 89900
POWERM.DATA .33000
RED BARON 89900
ROBINHOOD 49900
SHAD.SORCE 59000
SIM ANT 89900
TIP OFF 49900
WILLY BEAM 89900

COMPILAT.

10 GR.GAMES 69900
HOT 2 HAND. 59900
ACT. PACK 59900
AD&D ACT C 79900
AIR COBB.A. 59900
AIR SEA SUP. 59900
CHART ATT. 59900
SPORTTS G. 39900
D.DOUB BILL 59900
FOOTBALL C. 59900
GRANDST. 49900
KIND OF.M.III 49900
MONSTER P.II 49900
SOCCER S. 49900
T.NINJA COL. 39900
T.RAINB. COL. 39900
T.N.T.II D.D. 59900
TOP LEAGUE 59900

AMIGA BUDGET

ACTION FIGHT ...19900
ALTERED BEA. ..19900
ANARCHY 19900
BATMAN 19900
BEACH VOLLEY .19900
BUBBLE BOBB. ..19900
DEFEND O.T.C. ..19900
D.DRAGON II 19900
DRAGON NINJA .19900
ENCOUNTER 19900
GHOSTBUST. II..19900
GIANTS EUROP .19900
MYSTICAL 19900
NEVERMIND 19900
RETURN T.EUR .19900
SHINOBI 19900
S.POCKER2+DD 19900
STUNT CAR R. ...19900
TENNIS CUP 19900
T.GAMES S.ED. ..19900
VENUS 19900
VOYAGER 19900
WINNING TACT..19900

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

* Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
* Pagamento alla consegna.
* Hot Line per probblemi sulla merce.
* Bollettini informativi gratuiti.
* Importazione diretta.

Commodore

AMIGA 500 569000
AMIGA 500 Plus ...620000
AMIGA 600 535000
A590 HD30Mb 879000

A601 esp &Mb 139000
A570 lettore CD 659000
1084 S Monitor 455000
1085 S Monitor 435000
1960 VGA Colori ...730000
A 2320 Interlacer...399000
A 2010 Drive 2000 159000
A 3010 Drive 3000 159000
A 1011 Drive 500 ..159000
Janus XT 550000
Janus AT 790000
A 2300 Genlock 299000
A2091 scsi contr. ..270000
A 10 Altoparlanti 69000
128 M muse amiga .39000

NOVITA' AMIGA 1200

Il tuo regalo di Natale......

MPS1230 stampante B/N
L.299.000

MPS1550 stampante a COLORI
L.399.000

IMPORTANTE:
TUTTI I PRODOTTI COMMODORE DA NOI COMMERCIALIZZATI DISPONGONO DI GARANZIA COMMODORE ITALIA (12 MESI) E COMPRENDONO LA MANUALISTICA IN ITALIANO.

MPS1270 stampante INKJET
L.255.000

NON MANCARE!

DOPO IL GRANDISSIMO
SUCCESSO TELEVISIVO
RISCOSSO IN INGHILTERRA
ANCHE IN ITALIA

LA TRASMISSIONE DI VIDEOGIOCHI:
SFIDE AL COMPUTER,
RECENSIONI,
TRUCCHI & CONSIGLI, NOVITÀ...

SU

DA SABATO 28 NOVEMBRE
TRA LE 18:00 E LE 19:00
E IN REPLICA
LA DOMENICA ALLE 09:20

Finalmente siete arrivati all'angolo redatto da Paolo Paglianti, i TNT, dove viene raccolto e pubblicato lo scibile umano su come gabolare, truccare, "passwordare" i giochi che puntualmente vi provocano una crisi di nervi. Prima di iniziare, vi ricordiamo che il redattore dei TNT (vedi sopra) è reperibile ogni venerdì sera, dalle 18:00 alle 19:00 al numero 02/33100413 per rispondere alle vostre domande su Eye of Beholder 2, Indy IV, Fascination e tutti gli altri giochi in cui siete bloccati.

Inoltre, se avete un modem (oltre al computer, naturalmente!) telefonate alla BBS Ultimo Impero, che da questo mese, oltre alla "solita" linea 02/55302337, dispone di altre due linee (sempre a 14400 bps) che rispondono allo 02/55303002.

Avete finito l'ultimo GdR per computer? Avete risolto l'ultima avventura dinamica? Avete scoperto come avere 10.000 vite in uno spara e fuggi? Scrivete (TNT, Via Aosta,2, 20155 MILANO) o faxate (02/33104726) e vedrete apparire il vostro nome nei TNT dei prossimi mesi!

WING COMMANDER I & II (PC)

Vorreste attraversare il vuoto spaziale con un super caccia a prova di laser, missili a protoni, invulnerabile a meteoriti e mine, capace di distruggere ogni nave avvistata? Allora, quando dovete caricare Wing Commander da dos, scrivete: "wc Origin -k"
Con la "O" di Origin maiuscola, uno spazio tra "wc" e "Origin" e un altro tra "Origin" e "-k". Avrete un caccia invincibile. Se poi volete seminare distruzione e sfascio, premete Alt+Del e distruggerete il caccia inquadrato nel mirino (occhio che potete distruggere anche gli alleati. Se invece giocate con Wing Commander 2, scrivete: "wc2 Origin -k"
Avrete gli stessi benefici!

BRAT (AMIGA)

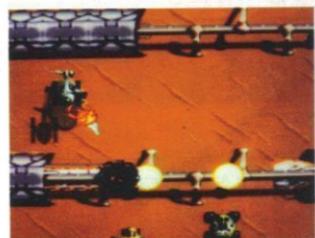
Problemi con il discolo della Imageworks? Allora inserite questi codici per passare ai livelli superiori:
Livello 1 - BISHIGMO
Livello 2 - MIHEMOTO
Livello 3 - SASUTOZO
Livello 4 - SUMATZEE
Livello 5 - NOKITAGO
Livello 6 - ITSANONO
Livello 7 - MOZIMATO
Livello 8 - HOZIMOTO
Livello 9 - MOKITEMO
Livello 10 - ZUMOHATO
Livello 11 - NAGAITSU

Wing Commander

TOKI (AMIGA)

Secondo quanto ci scrive Marco Sicego, basta iniziare una partita e digitare "KILLER" per rendere la vita del nostro eroe molto più semplice e duratura; non solo riceverete crediti infiniti, ma, premendo uno dei tasti funzione (F1-F8) potrete anche scegliere il livello.

SWIV (AMIGA)

Viaggiare su un elicottero tra missili, proiettili, laser, e amenità del genere è difficile, ma grazie a questo trucchetto, dovreste farcela lo stesso! Iniziate una partita, mettete in pausa e scrivete "NCC-1701" (che, per chi non lo sapesse, è il numero di serie della Enterprise del Capitano Kirk!).

Swiv

BART SIMPSON VS SPACE MUTANTS (AMIGA - PC)

Scrivete "Cowabunga" nello schermo dei titoli e riceverete infiniti Bart Simpson, pronti a tutto pur di salvare la Terra. E potrete dire anche voi: "Ciucciatevi il calzino!".

RAILROAD TYCOON (AMIGA, PC, ST)

Il vostro impero finanziario sta vacillando? Non avete più soldi, neanche per acquistare uno scambio?
Premete semplicemente SHIFT + 4 e riceverete una valanga di soldi.
Attenzione, perché questo trucchetto, specie su PC e Amiga, sembra attirare il "software Failure", quindi usatelo con parsimonia.

THE BLUES BROTHERS (AMIGA - ST)

Nello schermo in cui si selezionano i personaggi, scrivete "HOULQ". Scegliete il livello da cui partire e premete il numero corrispondente (1-6, per i più distratti!).

http://www.old-computer-mags.com/

MEGALOMANIA (AMIGA)

Finire questo gioco è davvero un'impresa degna da imperatori, considerando tutti i problemi che un povero giocatore deve affrontare: miniere, castelli, balestre, caccia, ecc. Ma per fortuna Marco Trivellato di Ancona ci ha faxato i codici.

Seconda epoca OWEDOVPVINY
Terza Epoca REFOMCCTVHF
Quarta Epoca ZRLOIGGTKOI
Quinta Epoca QNBCSLQEVCY
Sesta Epoca TDUBCXHGIJA
Settima Epoca KZJAAEYFUOW
Ottava Epoca SMQCIGWRHEA
Nona Epoca OFIBUIRJWVE
Madre di Tutte le Battaglie JFOCMHSFYGW

Megalomania

POPULOUS 2

Grazie Antonio Porti di Trieste, possiamo pubblicare alcuni codici per i livelli più avanzati:

120 PIABAF
200 OPEMAK
301 UPTIAD
401 ETIT
599 SIWOAF
700 INCCAK
801 MOACAK
999 WOITAB

Populous 2

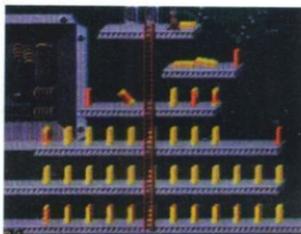
TITUS THE FOX (AMIGA)

Get Ready (che è lo pseudonimo di un lettore di Kappa!) e Riccardo Parise ci hanno spedito i codici di Titus The Fox. Cosa fare? Accendere l'Amiga, inserire il disco, e poi scrivere uno dei seguenti codici:

Livello 1 2625
Livello 2 8455
Livello 3 2974
Livello 4 4916
Livello 5 1933
Livello 6 0738
Livello 7 2237
Livello 8 5648
Livello 9 6390
Livello 10 8612
Livello 11 4187
Livello 12 1350
Livello 13 9813
Livello 14 5052
Scena finale 2045

EPIC (PC AMIGA)

The Wild Ghost, Gustavo (C), John Luke, e Dark Phoenix hanno trovato una marea di trucchi e, da veri prodi del computer non hanno perso un momento e ce li hanno spediti.
Per questo mese possiamo pubblicare solo le password di Epic, ma li ringraziamo anche per il resto dei trucchi!

Missione 1 AURIGA
Missione 2 CEPHUS
Missione 3 APUS
Missione 4 MUSCA
Missione 5 PYXIS
Missione 6 CETUS
Missione 7 FORNAX
Missione 8 CAELUM
Missione 9 CORVUS

Pushover

Epic

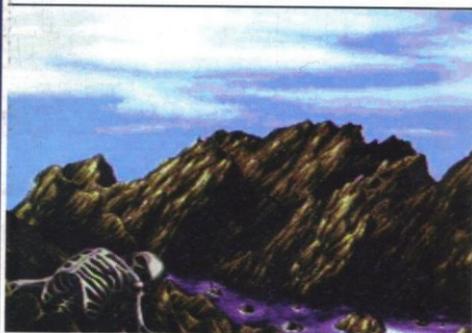
PUSH OVER (PC)

Grazie a Andrea Lombardi di Roma (speriamo che ti sia rimesso!) e a Vincenzo Cipri potete esplorare da cima in fondo tutti i livelli di Push Over! Ecco i codici:

00512	01536	21534	23582
01024	03072	24094	23078
03584	02560	22558	18494
02048	06144	19006	20030
06656	07680	19518	17470
07168	05122	17982	16958
05634	04098	16518	16511
04160	12298	17023	18047
12802	13826	17535	19583
13314	15362	20095	19071
15878	14854	18559	22655
14342	10246	23167	24191
10758	11782	23679	21631
11270	09222	22143	21247
09734	08718	20735	28927
08206	24590	29439	30463
25102	26126	29951	31999
25614	27662	32511	31487
24590	27150	30975	26879
26638	30734	27647	28671
31264	32270	28159	26111
31758	29726	26623	25599
30238	29214	25087	08703
28702	20518	09215	10239
21022	22046	09727	44543

http://www.old-computer-mags.com/

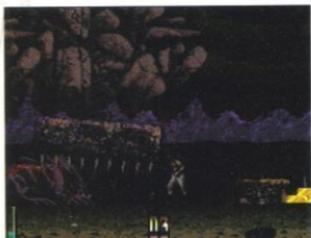
SHADOW of the BEAST III

Il ritorno della Bestia ha disturbato i sonni di molti videogiocatori, ma per ridare loro il meritato riposo, Kappa pubblica la soluzione del terzo bestiale arcade-adventure della Psygnosis, sicuramente il più "avventuroso" della trilogia. Prima di iniziare, ringraziamo Lorenzo Seguiti, Antonio Puledda e Eugenio Crocenzi che ci hanno spedito tempestivamente la soluzione.

LA FORESTA DI ZEAKROS

Per completare felicemente l'avventura del nostro eroe, dovrete affrontare i quattro livelli nella giusta sequenza; il primo è quello della Foresta di Zeakros. Iniziate andando a destra, superate le piante assassine e salite sulla piattaforma mobile che vi porta verso l'alto. Raccogliete i lingotti d'oro, continuate verso destra, superate le due piattaforme mobili e prendete le granate, che vi serviranno subito per distruggere i laser. Prendete la chiave che si trova sulla quarta piattaforma e tornate sulla prima piattaforma. Scendete andando verso sinistra, aprite la porta con la chiave e raccogliete l'oro. Andate verso destra eliminate i vari nemici e lanciatevi nel vuoto, senza utilizzare la scala. Sparate sul pezzo di carne fino a farlo cadere, spingetelo verso destra, prendete la chiave, posizionate il pezzo di carne sotto la pietra oscillante (occhio che può cadervi in testa!) e tornate indietro verso sinistra, dove potrete liberare la bestia imprigionata - saltate immediatamente verso la scala per non finire sbocconcellati. Aspettate qualche secondo, quindi continuate verso destra, e scoprirete che quella specie di maiale troppo cresciuto è finito sotto la pietra. Raccogliete i lingotti, saltate sulla piattaforma tenendovi sulla sinistra, in modo da non inclinarla e raccogliere il masso caduto. Spingete quindi la pietra verso sinistra, in modo da farla cadere sulla bilancia; ora potrete avvicinarvi al bordo di sinistra e saltare. Continuate verso sinistra, facendo molta attenzione agli spuntoni, liberandovi la strada con le granate, e arriverete al primo mostro di fine livello. Massacratelo e prendete la testa.

FORT DOURMOOR

Andate verso destra, fate calare il ponte azionando la leva, quindi spingete la ruota verso sinistra, in modo da posizionarla sotto il carro. Mettevi sotto il tetto del carro e spingetelo verso destra, abbattete la porta con l'ariete e entrate nel tempio. State molto attenti alle sfere che cadono dall'alto: per evitarle, abbassatevi nell'archetto che formano quando rimbalzano, quindi avanzate mentre il contenitore si riempie di nuovo. Evitate anche le api, che vi conviene distruggere solo dopo aver raccolto i lingotti (l'oro è di vitale importanza in questo livello, quindi non fatevi scappare neanche un lingotto). Entrate nella buca, abbassatevi e sparate contro il mattoncino che blocca la botola.

Saltateci sopra e, dopo uno scivolone, dovrete risolvere un altro enigma: spingete il tavolo da destra verso sinistra, fino all'interruttore, che potrete azionare salendo sul tavolo e sparandogli contro. Quando il livello dell'acqua non aumenterà più sparate contro l'interruttore di destra per aprire la porta. Aspettate che il livello dell'acqua si stabilizzi, quindi scendete dal tavolo e andate verso destra, salite le scale, spingete fino al bordo il tavolo e saliteci sopra. Sparate ora contro il tipo che lancia i barili, spingete giù il tavolo e saltate il fosso. Spingete la cassa verso sinistra e fatela cadere sul tavolo, quindi saltate giù anche voi

sulla cassa, che dovrete mandare in mille pezzi. Saltando da un'asse all'altra, potrete proseguire verso destra; salite, ma state molto attenti al braccio meccanico, perché se vi acchiappa non avrete più scampo. Saltate il fosso e eliminate l'uomo che manovra il braccio meccanico, quindi passate di nuovo sul lato sinistro del fosso e spingete il barile sul bordo, senza uccidere l'uomo; sparate sulla prima botola (quella a sinistra) per chiuderla e risalite. Utilizzando il meccanismo del braccio meccanico, prendete il barile e posizionatelo sul rullo sopra di voi. Salite le scale, andate verso sinistra, saltate la boccia che oscilla, cercando ovviamente di non farvi sbriciolare da essa, prendete l'oro e saltatela di nuovo. Andate a destra del mostro, e cercate di colpirlo, con le vostre shuriken, al collo, saltando nel momento in cui si abbassa per attaccarvi. Una volta che avrete distrutto il mostro, proseguite verso destra, prendete l'oro e tornate dove avevate lasciato il barile. Saltateci dentro e sparate contro l'interruttore, quindi abbassatevi immediatamente, chiudendo il barile. A questo punto l'uomo del fosso (che non avreste dovuto colpire) vi butterà a mare, permettendovi di finire il secondo livello.

CAVES OF BIDHUR

Andate a destra evitando i robot killer, quindi scalate i rami facendo molta attenzione all'aquila che potrete eliminare quando sarete in cima. Andate a destra, rompete le due gambe laterali del tavolo e lo trasformerete in una catapulta fatta in casa; posizionate l'estremità sinistra dell'ex-tavolo sotto la testa del mostro presa nel primo livello. Sparate alla testa, spingete la catapulta verso sinistra, in modo da posizionare la testa esattamente sotto la gabbia del volatile. Salite le scale e saltate sull'estremità destra della catapulta in modo da liberare il pennuto, quindi salitegli sopra e inizierete a svolazzare. Salite in alto e a destra, fino ad arrivare al percorso delle biglie: correggete la prima, la seconda e la quarta deviazione (contate partendo dall'alto) e lasciate cadere quattro biglie, che bloccheranno gli spuntoni. Spostate infine la terza deviazione e lasciate cadere altre tre biglie.

Salite fino alla piattaforma più in alto, scendete dal pennuto che vi ha dato il passaggio e proseguite verso destra, oltrepassando molto lentamente il muro sporgente (infatti quando passerete dovrete far cadere il masso dal soffitto - cercando ovviamente di non finire come delle frittelle). Risaltate sul volatile e eliminate le creature volanti che vi attaccano, fino a quando una non lascia cadere una specie di martello.

Eliminatela, prendete il martello e tornate dove avete lasciato il masso. Noterete che le ultime tre biglie sono finite in un largo fossato: spingetene una verso l'estremità sinistra, spingete a martellate il masso facendolo scivolare sopra la biglia, quindi spostatene un'altra e così via, in modo da far scivolare il masso tutto a destra. Alla fine potrete saltare sul masso e raggiungere il mostro di fine livello.

Utilizzate le shuriken (non i martelli) cercando di colpire l'occhio del vostro nemico, ma facendo anche attenzione al suo strano attacco: infatti quando superate la terza tacca, il mostro si scaglierà rapidamente contro di voi. Dopo aver sconfitto anche questo avversario, prendete la fiala a destra. Tornate al vostro volatile e, dopo un breve volo, scendete vicino agli spuntoni. Andate a destra e riempite la fiala immergendola nella pozza di sangue.

CASTELLO DI NOSTHOMAK

Iniziate andando verso destra, salite il primo gradino, ma abbassatevi subito per evitare il lanciafiamme, che potrete distruggere dopo la prima fiammata. Proseguite, sparate due volte contro la sfera, scendete le scale e eliminate i venti pipistrelli (dovrete farli fuori tutti!). Spostate il tavolino sotto la libreria e salite per poter raccogliere il martello. Spingete quindi il tavolino sul bordo sinistro e fate a pezzi la gamba sinistra.

Risalite e fate ondeggiare la sfera a suon di martellate, quindi saltateci sopra e salite verso destra.

Infine colpite di nuovo la sfera con le shuriken mentre sta venendo verso il vostro eroe, in modo da farla cadere per le scale. Andate a destra e, se volete, cimentatevi nell'enigma delle pedine (è molto facile...), quindi scendete le scale e superate la porta. Spostate il contenitore nella vasca grande in basso, prendete il pesce palla e fategli mangiare il pesciolino che nuota nella vasca di sinistra. Il pesce palla verrà a sua volta mangiato dal secondo pesce di questa vasca: prendete il pesce sopravvissuto e mettetelo nella vasca del pirana, infine prendete il pirana e mettetelo insieme allo squalo (che non vi attaccherà). Attraversate le tre vasche e gettatevi nel vuoto: atterrete sulla sfera. Andate verso l'alto e a destra, colpite con gli shuriken due volte gli spuntoni e poi fateli ondeggiare a martellate. Mentre stanno ondeggiando verso sinistra, colpiteli una terza volta per farli cadere sopra la buca. Spingete la pentola a sinistra e fateci cadere dentro la sfera. Accendete la fornace e aspettate che il ghiaccio inizi a sciogliersi: prima che sia sparito del tutto, saltate sopra il ghiaccio e sparate contro l'interruttore per aprire la porta.

Prendete la gemma e andate a destra, sparate alla lastra di ghiaccio e prendete al volo la gemma.

LA SFIDA CON MALETHOS

Qui c'è solo da sparare. Una buona tattica consiste nel posizionarsi sulle piattaforme più alte. In bocca al lupo!

http://www.old-computer-mags.com/

GAMMA OFFICE SYSTEM

VIA SORMANI 67 CUSANO MILANINO
DISTRIBUTORE HARD & SOFT
PRODOTTI Commodore & PC Compatibili MS-Dos
SOFT CENTER VIDEOGIOCHI & PROGRAMMI

AMIGA 600 £.580.000 KIT GOS(10 GIOCHI) AMIGA 600 HD 30 MB KIT SOFTWARE GOS £.970.000
AMIGA 1200 2 Mb Kit SofGOS £.850.000 AMIGA 3000 25 MHz FDD HD 50 2 MB Ram £.2.750.000
AMIGA 4000 25 MHz 6 Mb Ram HD 40 £.3.500.000 AMIGA 4000 25 MHz 6 Mb HD 213 £.4.250.000
PCS OLIVETTI 286S VIDEO COLORI FDD 3"1/2 HD 40 MB dos & programmi/giochi £.1.400.000
PC 386/25 MHz SX Commodore FDD 3"1/2 HD 40 SVGA 2 Mb Ram Video Colori £.1.790.000
PC 486/33 MHZ DX Commodore FDD 3"1/2 HD 120 Mb 4 Mb Ram SVGA Video Colori £.2.950.000
PC 486/50 MHz DX2 FDD 3"1/2 HD 120 4 Mb Ram SVGA Video Colori £. 3.537.000
NOVITA' FLOPPYOTTICO 3" 1/2 *21 Mb*Di Capacità formattata £.712.000 comp.interfaccia
STAMPANTE PHILIPS NMS 1433 9 AGHI 300 CPS £. 390.000 – NMS 1453 24 AGHI 240 CPS £.590.000
Commodore 1230 9 aghi per Pc/amiga/c64 £.385.000 -- 1550 colori 9 aghi pc/amiga/c64 £. 489.000
OLIVETTI JET PRINTER JP 150 W £.540.000 FUJITSU DL 900 P 24 aghi £.618.000 DL 1100 £.750.000
Fujitsu DL 1100 colori 24 aghi £.850.000--TEXAS INSTRUMENS MICROLASER PLUS BASE £.1.750.000
TANTI ALTRI ACCESSORI PER COMPUTER DAI DISKI ALLA CARTA PER FOTOCOPIE ED ALTRI
VENITE A VISITARCI E POTRETE AVER IL MNOSTRO CATALOGO CON PREZZI *******A PRESTO*****

FABLE & FIENDS BOOK THE LEGEND OF KYRANDIA

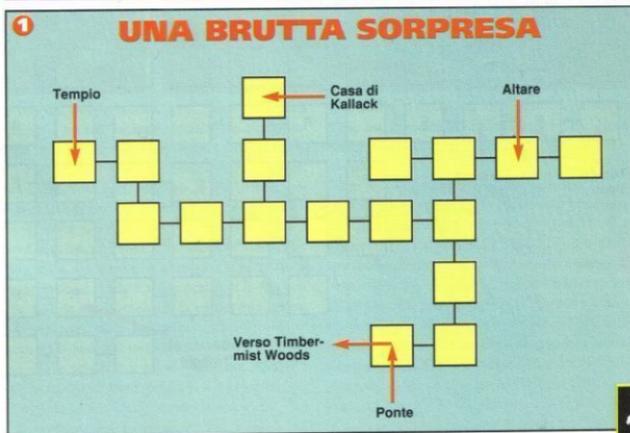
Il povero Brandon è davvero nei guai! Suo nonno Kallak è stato pietrificato, e nulla sembra ormai potersi opporre allo strapotere del perfido Malcom. Ma grazie a Andrea Casertano (RM), Andrea Strazzeri (UD), Giacomo Scorcelletti (PS) Kappa pubblica la soluzione di *Legend of Kyrandia*! Anche se ci sono moltissime locazioni (non dimenticate che il gioco è stato scritto da quelli di *Eye of Beholder*!), basta seguire attentamente le indicazioni della soluzione per non perdersi.

PRIMA PARTE - UNA BRUTTA SORPRESA

Prendete la lettera, la sega, la mela e la pietra preziosa. Andate verso l'uscita e vedrete comparire lo spirito della foresta che vi mette in guardia sul pericolo che sta correndo Kyrandia. Uscite dalla casa di Kallak e andate ad Est due volte; prendete la goccia dalla polla d'acqua e proseguite verso Est, Sud, Sud ed entrate nella caverna. Parlando con Herman, scoprirete che ha bisogno di tagliare altre tavole per fare il suo ponte.

Dategli la sega, e il falegname, dopo avervi ringraziato, andrà via. Uscite dalla caverna (Est), andate a Nord, Nord, Nord, Est e prendete una delle rose dell'altare. Continuate andando verso Ovest, Sud, Ovest, Ovest, Ovest, Ovest e arriverete davanti ad un grande albero, su cui dovrete utilizzare la goccia raccolta prima. Salterà fuori un bambino che ha trovato una pallina, ma che, naturalmente, non ha nessuna intenzione di rendervi la vita facile. Seguitelo per quattro volte ad Est, non preoccupatevi se sparisce e proseguite verso Nord. Prendete la pallina, andate ad Est e posizionatela sopra all' altare. Ora tornate al grande albero, quindi andate verso Ovest, Nord, e Ovest. Siete arrivati al Tempio, dove incontrerete Brynn. Dopo averle consegnato il biglietto, vi chiederà di portarle una rosa - datele quella che avete già preso, e lei la trasformerà in una d'argento. Uscite dal tempio, ritornate all'altare, deponetevi sopra la rosa, e potrete raccogliere un potentissimo medaglione.

SECONDA PARTE - LA FORESTA

Ritornate alla caverna e troverete Herman che, nel frattempo, avrà completato il ponte; parlate con lui e, quando gli chiederete di ridarvi la sega, lui sparirà per cercarla e voi potrete uscire. Andate ad Ovest ed entrate passando per la porta. Parlando a Darm, scoprirete che può aiutarvi, ma dovrete procurargli qualcosa con cui scrivere. Uscite, andate prima a Sud e poi a Est, dove dovrete raccogliere la

noce; andate a Sud, Ovest, Ovest e raccogliete la pigna; andate a Ovest, Nord e prendete la ghianda dall'albero.

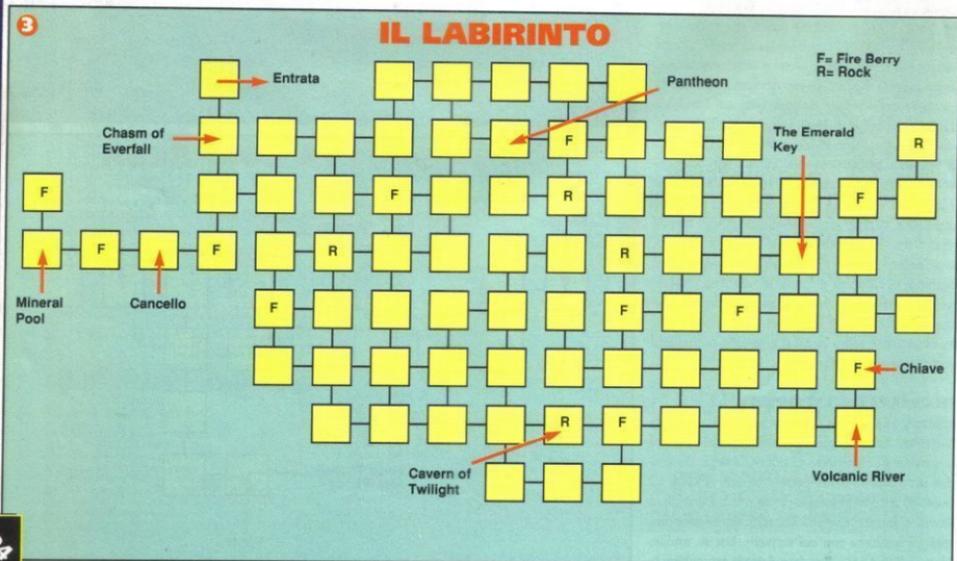
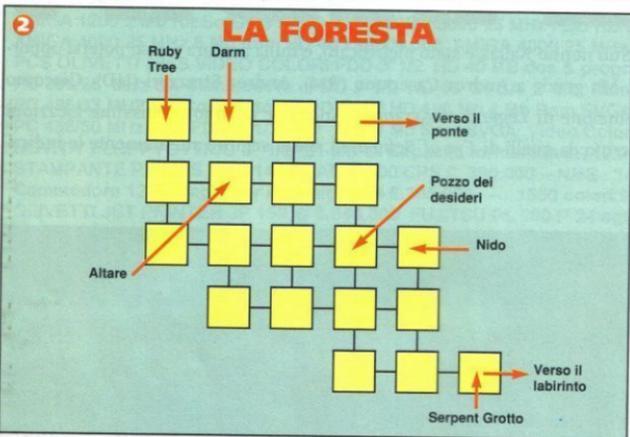
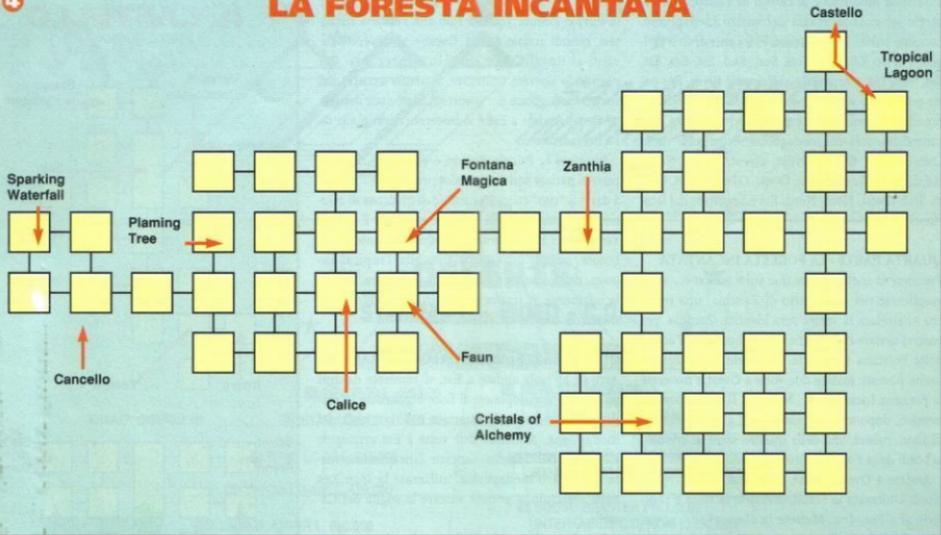
Incamminatevi verso Est, Est, Est, Sud, Sud, Sud; mettete la ghianda, la pigna e la noce nel buco e vedrete crescere una pianta. Il vegetale, dopo avervi parlato, vi donerà il primo incantesimo dell'amuleto. Andando tre volte a Nord, vi troverete sotto il nido di un uccellino malato. Lanciate l'incantesimo giallo del vostro amuleto e cliccate sull'uccellino, quindi prendete la piuma.

Ritornate da Darm, a cui dovrete dare la piuma. In cambio vi consegnerà uno Scroll. Poi vi dirà che dovrete risolvere l'enigma delle Birthstones, posizionando cioè delle pietre preziose, che simboleggiano le stagioni, su un piatto che si trova sopra ad un altare. La prima pietra da mettere è quella dell'Estate. Uscite, andate a Sud, Sud, Est, Est e vi troverete ai lati di un fiumiciattolo. Prendendo un fiore e immergendolo nell'acqua, otterrete la Sunstone. Andate a Ovest, Ovest, Ovest, Ovest, Nord, Nord, esaminate l'albero e verrete morsi da un serpente. Esaminate ora la pietra rossa e scoprirete che si tratta di un rubino (ovviamente dovrete prenderlo!) e, subito dopo, lanciate l'incantesimo giallo del medaglione. Esplorate tutte le locazioni fino a quando non avrete raccolto le dodici pietre preziose. Andate poi all'altare (si trova ad Ovest della piazza con la statua) e deponete le pietre in questo ordine: Sunstone, Garnet, Onyx e Ruby sul piatto sopra all'altare (la seconda e la terza pietra possono essere cambiate, quindi salvate il gioco dopo aver posizionato la Sunstone e tentate con le altre dieci pietre, lasciano il rubino per ultimo). Una

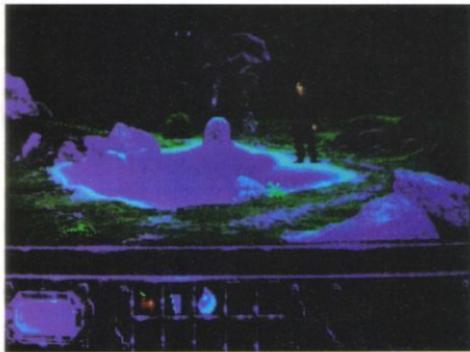
http://www.old-computer-mags.com/

4

LA FORESTA INCANTATA

Castello
Tropical Lagoon
Sparking Waterfall
Plaming Tree
Fontana Magica
Zanthia
Cancello
Calice
Faun
Cristals of Alchemy

volta trovata la sequenza esatta, prendete il flauto e ritornate da Darm. Vi dirà di andare da Zanthia, che si trova nella Shadowland. Uscite e andate a Sud, Sud, Sud, Est, Est, Sud, Est, e vi troverete alla Serpent Grotto.

TERZA PARTE - L'OSCURO LABIRINTO

Entrate e incontrerete Malcom che, dopo qualche frase, vi lancerà un coltello che, per fortuna, si pianterà in un albero. Estraete subito il coltello, e potrete proseguire il "dialogo" con Malcom, che dopo un po' si barricherà dentro la grotta con una lastra di cristallo. Suonate il flauto e potrete superare la lastra; andate tre volte verso Est, e si chiuderà il cancello. Fate attenzione, perché per girare il labirinto senza lasciarci le penne dovrete utilizzare le Fireberries, che potrete raccogliere e portare con voi. Queste bacche, però, hanno una durata limitata a tre sole locazioni, quindi alla quarta dovrete trovare delle altre Fireberries, o finirete molto male. Dirigetevi a Est e prendete le Fireberries; Nord, Est, Sud, Sud, prendete le Fireberries, poi proseguite verso Est, Nord (prendete la roccia), Nord, Est e raccogliete le Fireberries. Andate a Nord, Est, Est, arriverete al Pantheon of Moonlight. Esaminate una delle due sfere viola e ascoltate la conversazione. Andate a Est, prendete le Fireberries. Andate a Sud, prendete la roccia, Sud, Ovest, Sud, e raccogliete le bacche luminose. Proseguite verso Sud, Sud, Est (prendete la moneta e la roccia), Est, e prendete le solite Fireberries. Andate a Est, Nord, Ovest, Nord, prendete le Fireberries, poi proseguite verso Nord, prendete la roccia, Est, Est, Sud, prendete le Fireberries. Andate a Est, Nord, dove potrete raccogliere lo smeraldo), poi verso Nord, Est, prendete le Fireberries, poi a Est, Nord (prendete la roccia), Sud, Ovest e raccogliete le Fireberries.

Ora tornate indietro fino alla locazione con la grata bloccata, seguendo le indicazioni al contrario. Quindi depositate le pietre che avete raccolto sul piatto della rudimentale bilancia e, una volta aperta la grata, tornate fuori dalla grotta e andate al pozzo (Ovest, Nord, Nord, e infine Ovest rispetto all'entrata della grotta). Gettate la moneta nel pozzo, prendete la Moonstone e tornate nel labirinto fino al Pantheon of Moonlight seguendo la stessa strada di prima. Per concludere l'avventura nel migliore dei modi, dovrete avere nell'inventario i seguenti oggetti: Scroll, Garnet, Tulip, Emerald, Opal oppure Sapphire e Moonstone. Posi-

http://www.old-computer-mags.com/

zionate la Moonstone al centro dell'altare e imparerete la seconda magia del vostro medaglione. Lanciate subito questo secondo incantesimo e dirigetevi verso Est, Sud, Sud, Sud, Sud, Est, Est, Est, Est, Sud, Est, e arriverete al Volcanic River. Per poter proseguire verso Nord, leggete lo Scroll. Quindi prendete la Iron Key, tornate a Sud e lanciate l'incantesimo viola del medaglione. Proseguite verso Ovest, Nord, Ovest, Ovest, Ovest, Ovest, Nord, Nord, Nord, Nord, Ovest, Ovest, Ovest, Ovest, Ovest, Sud, Ovest, Nord, Nord, Est ed uscirete dal labirinto!

QUARTA PARTE - LA FORESTA INCANTATA

Prendete la mela, andate due volte ad Est e... vi risveglierete nel laboratorio di Zanthia, una maga che vi rivelerà la vostra vera identità. Zanthia, per potervi aiutare ha bisogno di una bottiglia di acqua della Fontana Incantata. Prendete la bottiglia e uscite (Ovest); andate due volte a Ovest e troverete la Fontana Incantata e... Malcom. Il vostro perfido nemico, dopo aver sprecato come al solito un po' di fiato, ruberà una delle quattro sfere di cristallo ai bordi della Fontana, prosciugandola.

Andate a Ovest, Ovest, Sud, Sud, Ovest, Nord, Nord. Utilizzate lo Scroll, prendete la sfera e ritornate alla Fontana. Mettete la sfera al suo posto, riempite la bottiglia, tornate da Zanthia, e consegnatele la bottiglia. La maga, dopo avervi ringraziato, vi svelerà che per raggiungere Malcom nel Castello dell'isola, dovrete aiutarla nella preparazione di una pozione. Prima di tutto dovete trovare dei mirtilli. Uscite e andate a Ovest, Ovest, Sud, Sud, Ovest, Ovest, Ovest, Nord, Ovest, Ovest, Ovest, Nord e vi troverete ai bordi di un laghetto con una cascata. Prendete i Blueberries e tornate da Zanthia che, ovviamente, è sparita (che avventura sarebbe, altrimenti?). Dovrete quindi improvvisarvi alchimisti: andate alla Fontana Incantata, riempite la bottiglia e bevete l' acqua magica, ricevendo così la terza magia del vostro medaglione. Tornate al laboratorio di Zanthia. Per riuscire a creare la pozione desiderata, dovrete utilizzare in totale ben quattro bottiglie che ricompaiono ai piedi del calderone ogni volta che ne raccoglierete una. Quindi uscite dal laboratorio, rientrate, prendete la bottiglia, uscite di nuovo, ecc. Mettete i Blueberries e l'Opal (o lo Sapphire) nel calderone e riempite una bottiglia, in modo da ottenere la Blue Potion. Ripetete la stessa operazione con il Tulip e l'Emerald, creando così la Yellow Potion. Esaminate il tappeto e scoprirete una botola; apritela e vi troverete all' Esterno. Andate a Nord, Nord, Est, Est, Est, Nord, e vi troverete alla Tropical Lagoon dove potrete raccogliere un fiore. Ritornate al laboratorio di Zanthia, mettete il fiore e il Garnet nel calderone, riempite 2 bottiglie, e avrete distillato la Red Potion. Passate di nuovo per la botola e, una volta all'aperto, andate a Sud, Sud, Ovest, Sud, Sud, Est, Nord, vi troverete davanti ad uno strano macchinario verde. Mettete la pozione gialla e quella rossa nelle apposite nicchie del macchinario e otterrete la Orange Potion. Ripetete la stessa operazione con la pozione blu e quella rossa e avrete la Purple Potion. Tornate fino alla Fontana Incantata, quindi andate a Sud, Ovest e vi troverete davanti al Royal Calice sospeso a mezz'aria. Per prenderlo dovrete utilizzare la magia azzurra del vostro medaglione e... sorpresa! Siete stati derubati? Bene! Andate a Est e vi troverete davanti alla tana del ladruncolo.

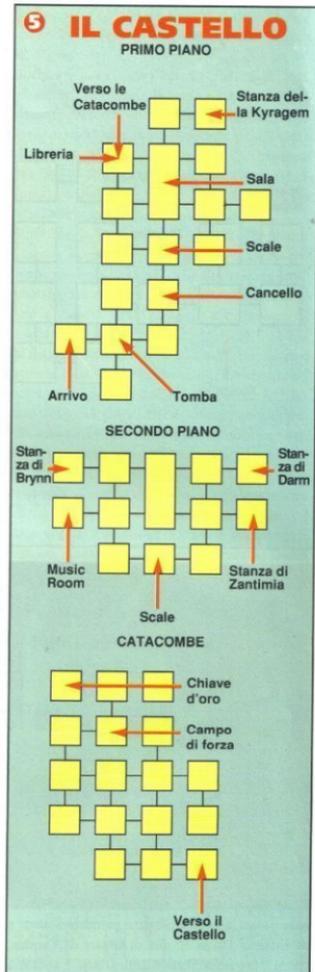
Bevetevi la Purple Potion e entrerete magicamente: parlate con il tipo, scoprirete che è disposto a darvi il "suo" calice in cambio di qualcosa di buono. Regalategli la mela, uscite e prendete il Calice. Tornate nel Laboratorio di Zanthia e passate per la botola, quindi proseguite fino alla Tropical Lagoon, dove dovrete prendere un altro fiore. Bevete la pozione e vi trasformerete in un cavallo alato; riuscirete così ad arrivare all'isola.

QUINTA PARTE - IL CASTELLO DI KYRANDIA

Arrivati all'isola andate a Est, vi troverete davanti ad una tomba: deponete il fiore e guardate la scena; avrete ricevuto la quarta e ultima magia del medaglione. Andando due volte a Est arriverete all'entrata del Castello. Lanciate l'incantesimo rosso del vostro medaglione, utilizzate la Iron Key nella serratura, e potrete varcare la soglia del Castello.

Rivedrete il perfido Malcom che si vanterà di avere al suo servizio il povero Herman (il falegname) che non vede l'ora di "ridarvi" la sega. Proseguite verso Est, Nord, Nord, Est e vi troverete in cucina; prendete il Fancy Poker (è sulla destra, vicino al mestolo). Andate due volte a Ovest e vi troverete nella Great Hall. Passate per la porta a Ovest (quella di fronte a voi) e vi troverete nello Small Study. Esaminate due volte sui libri: una volta per spostarli e poter leggere l'iniziale dell'argomento (per esempio: A=Alchemy), la seconda per rimetterli a posto; segnatevi le posizioni delle lettere. Quindi estraete i libri in modo da comporre la parola "OPEN" e potrete prendere la Royal Crown.

Esaminate il caminetto e troverete un passaggio segreto. Andate a Ovest, Ovest, Nord, Ovest, Nord, Nord, Est, e vi troverete davanti ad una finestra di stelle che vi blocca il passaggio.

Lanciate la magia azzurra del vostro medaglione, andate a Nord e poi Ovest. In questa locazione troverete una lastra del pavimento (angolo superiore destro) leggermente rialzata. Spostate la pietra e prendete la Gold Key. Tornate alla libreria e andate a Sud, Sud, Est, Nord, e arriverete alla Grand Balcony. Andate a Ovest, Nord e cliccate a Ovest: apparirà Herman; lanciategli contro la magia gialla del vostro medaglione e lo addormenterete, rendendolo innocuo. Andate a Ovest e vi troverete in una stanza da letto con uno strumento musicale al centro, esaminate i campanelli e scoprirete a che note corrispondono. Utilizzate quindi il martellino per suonare queste note: Do, Fa, Mi e Re. In questo modo alzerete il dipinto ed apparirà una nicchia con dentro un'altra Gold Key, che naturalmente dovrete prendere. Tornate nella Great Hall, usate le due Gold Key nei lucchetti e aprirete la

porta. Entrate e vi troverete nel Royal Foyer; posizionate sui cuscini, partendo da quello di sinistra, in ordine: Scettro, Corona e Calice. Avrete finalmente aperto la porta ma, a guastarvi la digestione, apparirà di nuovo Malcom; al termine della chiacchierata, dopo avergli assestato un bel cartone in faccia, potrete entrare nella stanza della Kyragem. Andate verso lo specchio di destra e, appena arriva Malcom, lanciate la magia rossa del vostro medaglione. In questo modo, quando Malcom vi lancerà il suo incantesimo d'attacco, lo specchio lo rifletterà contro il vostro odiato nemico, e voi avrete terminato *Legend of Kyrandia*!

http://www.old-computer-mags.com/

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
Via Cervino 90/A
41100 MODENA

euro bit international

PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 059/ 252382 24 ORE SU 24
PUOI ORDINARE TUTTI I GIORNI TELEFONANDO ALLO 059/ 254514

CONSEGNE IN TUTTA ITALIA IN 24 MAX 48 ORE

Computer 80386 DX 33 MHz
3 1/2 1,44 Mega - Case Dek Top
2 Seriali -1 Parallela
Hard Disk 85 Mega
Scheda Super VGA 1024 X 768 512K
Monotor Colori -Ram 4Mega
Tastiera Estesa 102 Tasti Italiana
Lire 1.690.000

PERSONAL COMPUTER DA L.700.000
IBM COMP. MS-DOS
PERSONAL COMPUTER
286/386/486
A PREZZI ECCEZIONALI!!!
LETTORI CD-ROM INTERNI ED ESTERNI

Eccezionale!!!
Scanman Logitech 24 Bit
(16.7 milioni di colori)
Lire 619.000
(IVA esclusa)
un prezzo mai visto!!!

Titolo	Prezzo
European Champion	L. ..69.000
Robin Hood	L. ..49.900
Epic	L. ..69.000
Star Trek 25 Annivers.	L. ..59.900
Gobliins	L. ..49.900
Monkey Island I	L. ..89.900
Monkey Island II	L. ..99.900
Dylan Dog	L. ..69.000
King Quest' V	L. ..89.900
The Simpsons	L. ..39.900
Rolling Ronnie	L. ..29.900
The Blues Brothers	L. ..39.900
Dune	L. ..69.900
Pacific Island	L. ..69.900
Lemmings	L. ..69.900
Wrestling Wwf	L. ..39.900
Birds of Prey	L. ..79.900
Eye of Beholder	L. ..59.900
Prince of Persia	L. ..39.900
Super Tetris	L. ..79.900
Civilization	L. ..89.900
Another World	L. ..69.900
Chess Champion	L. ..59.900
De Lux Strip Poker	L. ..59.900
Fascination	L. ..69.900
Golden Axe	L. ..19.000
Millemiglia	L. ..59.900
Indiana Jones 4 Action	L. ..69.900
Indiana Jones 4 Adventure con cappellino omaggio	L. ..89.900
Turtles	L. ..25.000
Battlechess	L. ..35.000
Commander Keen	L. ..18.500
Mahjongg	L. ..18.500
Castles	L. ..59.900
Castles Data	L. ..39.900
Harpoon Bat	L. ..69.900
Harpoon Game	L. ..39.900
Mad Tv	L. ..35.000
Faerghail	L. ..35.000
Pacific Island	L. ..59.900
Roger Rabbit	L. ..59.900
Euro Football Championship	L. ..69.900
F1 Grand Prix	L. ..25.000
Powermonger	L. ..79.900
Championship of Europe	L. ..69.900
Eternam	L. ..69.900
Falcon 3	L. ..99.900
Maniac Mansion	L. ..79.900
Realms	L. ..69.900
Animation Studio Disney	L. 220.000

Vastissimo assortimento di giochi e gestionali in italiano originali su CD-ROM

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Full Metal Planets	L. 25.000	Budokan	L. 35.000
Skidoo	L. 25.000	Dama	L. 25.000
Red October	L. 25.000	Age	L. 69.900
Stormovik	L. 69.900	Dick Tracy	L. 79.900
Geisha	L. 69.900	Double Dragon II	L. 20.000

Joystick a partire da L. 29.900

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Clik Clak	L. 35.500	Chess	L. 69.000
Espana Games 92	L. 59.900	Chuck Yager' s Air Combat	L. 69.900
Jpp' s Goal Busters	L. 69.900	Secret Weapons	L. 79.900
Worlds at War	L. 35.000	The Carl Lewis Challeng	L. 69.900
World Class Sargon 5			

Mouse a partire da L. 20.000

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Legend of Djel	L. 25.000	Honk Kong Mahjong	L. 89.900
Populous	L. 28.000	Darklands	L. 119.000
Marble Madness	L. 15.000	Heroes of the 357TH	L. 69.900
The Magic Candle 2	L. 69.900	Le Giovani Marmotte	L. 49.900
Quest Glory	L. 89.900	Italia 90	L. 69.900
Pga Tour Golf	L. 59.900		

Windows 3.1

Gestionali in italiano originale a L. 99.000
Scanners, Adlib, Soundblaster, Soundmaster, Soundsource,
Stampanti a partire da L. 200.000 Stampanti Laser
Per ogni acquisto di L.150.000 ulteriore sconto del 10%

VENITECI A TROVARE A MODENA
VIA CERVINO 90/A
TEL. 059/254514 FAX 059/252382
TUTTI I GIORNI TRANNE IL LUNEDI'

Titolo	Prezzo
Theatre of War	L. ..79.900
The Basket Manager	L. ..35.000
7 Colors	L. ..59.900
Welltris	L. ..39.900
Alfa Wawes	L. ..39.900
Sea Soft & Sun	L. ..59.900
Pop Up	L. ..30.000
Simulsports	L. ..59.900
Sky or Die	L. ..30.000
Asterix	L. ..15.000
Star Fleet 1	L. ..15.000
The Grate Escape	L. ..15.000
The Supercars	L. ..15.000
Action Service	L. ..15.000
The Temple	L. ..15.000
Empire	L. ..15.000
Platoon	L. ..15.000
Skyfox II	L. ..15.000
Marble Madness	L. ..15.000
Purple Saturn Day	L. ..15.000
The Last Mission	L. ..15.000
The Duel	L. ..15.000
Neuromancer	L. ..15.000
Phm Pegasus	L. ..15.000
La Quete du Temps	L. ..15.000
Mystical	L. ..35.000
Associa	L. ..45.000
Test Drive III	L. ..30.000
Powerboat U.S.A.	L. ..25.000
Hard Nova	L. ..29.900
Austerliz	L. ..15.000
Star Glider II	L. ..15.000
Conflict Europe	L. ..15.000
Oil Imperium	L. ..15.000
Grand Monster Slam	L. ..15.000
Sim City Desk	L. ..15.000
Ritrova la Storia	L. ..39.900
Fuori l'Intruso	L. ..39.900
Il Dromedario Jo III	L. ..45.000
Il Dromedario Jo IV	L. ..45.000
Il Dromedario Jo V	L. ..45.000
L'Inglese 1	L. ..45.000
L'Inglese 2	L. ..45.000
L'Inglese 3 Oxford	L. ..59.000
Orizzonti	L. ..45.000
Paris - Dakar + 10 Game + Intersound	L. ..50.000
Memorizza	L. ..29.000
Paperon De' Paperoni	L. ..45.000
I TRE Porcellini	L. ..45.000
Cappuccetto Rosso	L. ..55.000
Baba Yaga	L. ..55.000

SILLY PUTTY

Grazie alla stessa System 3, K pubblica le "strisce" del magnifico ed entusiasmante *Silly Putty*. I livelli di questo fantastico gioco sono numerosissimi e in un solo numero non era possibile darvi la soluzione per tutti. Accanto alle mappe di ogni mondo troverete dei suggerimenti che vi aiuteranno a risolvere i vari livelli. Prossimamente potrete trovare la soluzione dei mondi mancanti. Naturalmente sempre su K!!!

BONUS

1 GEMME
Se siete alla ricerca di un punteggio stratosferico non dovete farvene sfuggire nemmeno una. A seconda del colore possono regalarvi 1.000, 5.000 o anche 10.000 punti. Una vera manna dal cielo!

2 CIBARIE
La malleabilità del nostro piccolo eroe è in continua diminuzione. I nemici lo colpiscono e lui, per tutta risposta si rifiuta di seguire i vostri comandi. L'unica soluzione è di fargli ingurgitare un bell'hamburger o della frutta per convincerlo nuovamente a fare il suo dovere.

3 CESTINO DELLA SPAZZATURA
I robot da trasportare sono molti e lo spazio dentro a Putty è poco. Un bel problema, vero? Con questo pratico cestino potrete trasportare fino a quattro robottini, rimediando così alla sua scarsa capienza.

4 DENTIERA
Assorbire i nemici può essere divertente, pigliarli a pugni ancor di più, ma se in voi alberga un novello Rambo, la dentiera finta è quello che ci vuole. Vi permetterà di distruggere i vostri nemici. Occhio ad utilizzarla contro quelli più pericolosi.

5 ASCENSORE PRIVATO
Trasportare i robot da una parte all'altra di un livello può essere noioso. Che ne direste di un ascensore tutto per voi? Ottimo per i livelli pieni di nemici infuriati.

6 SCUDO DI FORZA
Se inglobate questo pillolone farete invidia persino ad Achille. La vostra invulnerabilità non avrà limiti, anche se solo per un breve lasso di tempo.

7 GOMMA DA MASTICARE
Putty, come tutti sanno, ha il potere di gonfiarsi fino a esplodere. Peccato che quest'azione lo privi di gran parte della sua energia. Con la gomma da masticare potrete esplodere fino a 4 volte senza problemi.

8 FREEZE
I cattivoni si muovono troppo rapidamente per i vostri gusti? Ecco la soluzione: inglobando questo bonus potrete paralizzarli per qualche secondo.

9 TELETRASPORTATORI
Un attimo e vi troverete nella parte superiore dello schermo. Un altro attimo e potrete raggiungere quella inferiore. Se il tempo sta per scadere possono salvarvi la pelle.

10 OROLOGINO
Il tempo non basta mai. Anche al nostro beniamino. Raccogliendo uno di questi aggeggi possiamo barare e spostare all'indietro le lancette del cronometro.

PUTTY MOON

1 - Il Bouncing Toadstool può essere assorbito o, ancora meglio, picchiato alla grande, visto che libera un bambino.

2 - La Carota Terminator è più pericolosa di quanto possa apparire. Abbassatevi sciogliendovi per evitare i colpi, in modo da farla cadere dalla piattaforma per il rinculo.

3 - Il ragno: da evitare assolutamente! Molto pericoloso a causa del suo veleno.

4 - Picchiate o assorbite, a seconda della situazione, il Septic Snail.

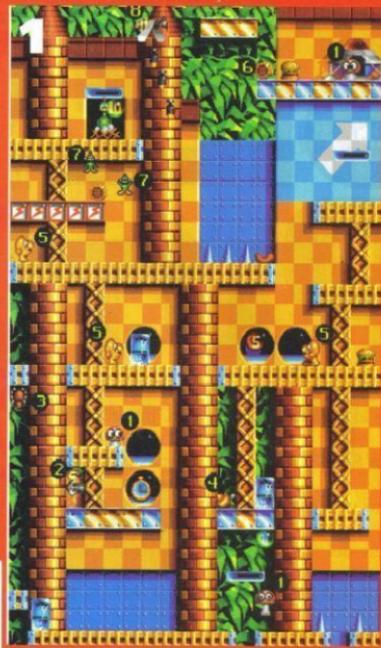
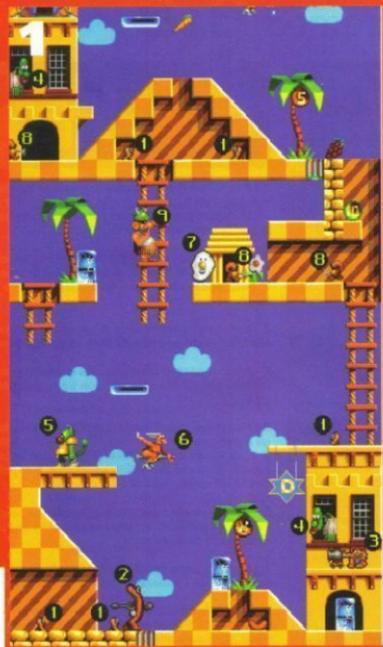
5 - Il primo colpo rende il Custard Man meno infido. Assorbitelo subito, prima che ridiventi pericoloso.

6 - Occhio al barile! Esplode non appena vi avvicinate...

7 - Questi kamikaze verdi si avvicinano fluttuando ed esplodono quando sono vicini al nostro plasteiforme amico. Sono molto difficili da conglobare.

8 - Fate attenzione alle vespe, perché vi bombardano con letali cariche di TNT (a proposito, perché non comprate il prossimo numero di Kappa? - un po' di pubblicità non guasta mai!)

9 - Anche dallo spazio arrivano dei cattivoni! Questo bel tomo in tuta spaziale cercherà di affettarvi a spadate. Un bel pugno lo spedirà all'altro mondo!

http://www.old-computer-mags.com/

DAZZLEDAZE VILLAS

1 - Questi piccoli fagioli, oltre a essere brutti e cattivi, esplodono in prossimità del nostro trasformabile eroe. Evitateli.

2 - La salsiccia crucca cercherà di menarvi. Rendetegli la pariglia assorbendola e servendola con crauti, oppure utilizzate il bonus del dente falso.

3 - Evitate le cannonate di questa piccola scimmia; un solo colpo dovrebbe eliminarla.

4 - Goblin gommoso: gonfiatevi sotto la sua finestra e poi esplodetegli in faccia.

5 - Appena vi vede, cerca di gonfiarsi per poi distruggervi. Dategli un bel cazzotto nello stomaco per sgonfiarlo, quindi assorbitelo prima che riprenda a gonfiarsi.

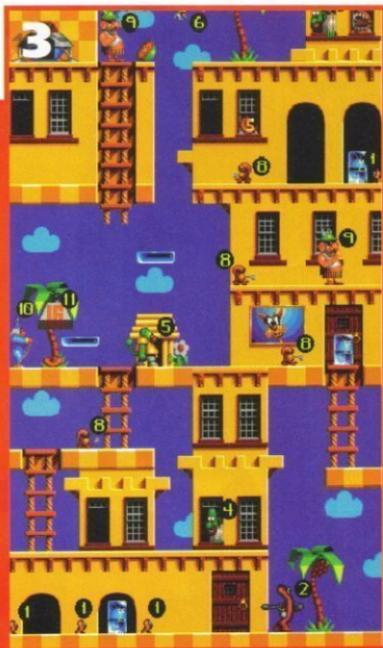
6 - Occhio ai colpi di questa gallinella volante.

7 - Anche se sembra un uovo fritto, in realtà è una potentissima mina.

8 - Un altro tipo di goblin: quello rosso. Picchiatelo senza pietà.

9 - Il goblin verde è un po' più potente dei suoi multicolori cugini. Utilizzate il trucchetto del dente falso.

10 - Dazzledaze: scappate via di corsa!

11 - Peso da 16 tonnellate: fate attenzione perché può cadere!

1 - Per liberarvi del maialino sul mezzo volante, basta dargli un bel cartone ben assestato. Per eliminarlo definitivamente, cercate di spingerlo verso le piattaforme elettrificate.

2 - Il cannoniere spaziale è veramente pericoloso. Qui vale proprio la pena di sfruttare la tecnica della bolla di sapone, anche se perderete un po' di vitalità.

3 - Evitate gli incantesimi di questo bruto che trasforma i vostri beneamati Bots in conigli bianchi.

4 - Atom il papero controlla una tremenda vettura. Potrete abbatterlo soltanto con un pugno ben mirato.

5 - Palloncini rossi: questi fetentoni si divertono ad attaccare i poveri e inermi conigli. Per eliminarli, conglobate un coniglio e assumetene le forme, quindi andate vicino ad un palloncino e aspettate che vi attacchi.

6 - Questi esseri caricano le piattaforme negativamente. Assorbiteli, oppure conglobateli per distruggere i bulbi di vetro.

7 - I conigli sono quasi inermi. Potete conglobarli per eliminare i palloncini rossi o assorbirli.

8 - Questi bulbi fulminati vi possono creare un sacco di fastidi. Per eliminarli, conglobate uno shockpillar (6) e caricate le loro piattaforme con delle cariche positive. Furbi, no?

9 - Stanno invadendo la Terra! State ben lontani dai piccoli joystick, perché toccandoli attiverete i monitor e scatenerete gli irrefrenabili Space Invaders!

10 - Queste salsicce volanti hanno due soli scopi nella vita: distruggere tutto quello che incontrano e attaccare tutti i Silly Putty. Statene alla larga!

11 - Queste forme spettrali, oltre a esplodere se entrano in contatto con il nostro Silly Putty, hanno il potere di demonizzare i poveri Bots. I Bots demonizzati esplodono dopo un minuto, se non vengono assorbiti prima...

http://www.old-computer-mags.com/

B&B computer srl

Via Cadolini 6
21013 GALLARATE (VA)
Tel. 0331.771164 Fax.0331.775348

Il tuo Negozio di fiducia dove trovi PROFESSIONALITA' CORTESIA e .... SIMPATIA

Telefonateci

Amiga 600	L.	**550.000 + 5 Game + Joystick + Deluxe Paint**
Amiga 600 HD	L.	950.000 + 5 Game + Joystick
Amiga 2000	L.	1.200.000 + 5 Game + Joystick
CD-ROM A570 per Amiga 500	L.	780.000
Monitor 1084S per Amiga	L.	500.000

SENSAZIONALE OFFERTA
PC IBM compatibile 386sx/25 MHz, Hard Disk 40 MB, RAM 2 MB
Disk Drive 3.5" 1.44 MB, VGA, Doppia seriale e Parallela
Monitor 14" colore S-VGA 1024x768 0.28
Scheda Musicale Thunder Board 100% comp. Sound Blaster
Tastiera Estesa, Game Card, Mouse, 2 Game Omaggio
MS-DOS 5.0 italiano

L. 1.900.000

Troverete le ultime novità nei giochi per

Software a Stock in OFFERTA

C64		AMIGA		MS-DOS	
Mille miglia	L. 19.000	7 Colors	L. 29.000	7 Colors	L. 29.000
3D Soccer	L. 14.000	Earth of Ch.	L. 39.000	AH 73 Thun.	L. 29.000
Atomix	L. 14.000	Blue Angel	L. 19.000	Harpoon	L. 29.000
Dylan Dog	L. 14.000	Space Q. IV.	L. 49.000	Earth of Ch.	L. 50.000
Coin UP	L. 24.000	Gun Boat	L. 29.000	Metal Mut.	L. 19.000
Big G. Fish.	L. 14.000	F1 3D	L. 24.000	Basket M.	L. 29.000
F1 Manag.	L. 14.000	Red Baron	L. 49.000	WrestleMan.	L. 24.000
Stratega	L. 14.000	U.M.S. II	L. 34.000	F117 A	L. 39.000
Stunn Run.	L. 9.000	Lotus T. II	L. 24.000	GodFather	L. 29.000
Space Harr.	L. 9.000	Toyota Cel.	L. 24.000	TV S.Boxing	L. 34.000
Zac M. Kra.	L. 19.000	Toki	L. 19.000	King Q. V	L. 50.000
Speed Ball	L. 9000	Simpsons	L. 15.000	Robin Hood	L. 24.000
Out Run E.	L. 19.000	Last Battle	L. 24.000	Barbarian	L. 9.000
Exterm.	L. 14.000	Turrican II	L. 19.000	Terminat. II	L. 14.000
Double D. II	L. 19.000	Super Her.	L. 29.000	Berlin 1949	L. 24.000

Ultime NOVITA'

Titolo	AMI	DOS
Arma Letale 3	49.000	49.000
F15 III	......	109.900
F1 Gran Prix	79.900	109.900
Space Q. IV	......	99.900
3D World Ten.	69.900	79.900
The Humans	59.900	59.900
Street Fighter II	49.900	49.900
WWF 2	49.900	49.900
Wing Comm.	79.900	....
BattleToads	49.900	49.900
MC. Donald L.	49.900	49.900
Best III	69.900	....
WizKid	39.900	....
Red Zone	69.900	....
Inca	Telefonare	
Sherlock Holmes	Telefonare	
Elvira II	79.900	89.900
Zool	49.900	....
Air Support	69.900	....
Atac	......	99.900
Lotus	59.900	....
Strike Commander	Telefonar	
The Manager	79.900	79.900
Acquatic Game	59.900	....
Indiana J. IV	Tel.	99.900
Falcon 3 Mis.	......	69.900

Rivenditore Autorizzato
Computer ATHENA
Computer COMMODORE
Computer TOSHIBA
Stampanti STAR
Stampanti OKI System
Accessori CH products
Software LEADER
Software CTO

Vendita Assistenza Installazione

Vasto assortimento di Stampanti STAR, OKI, COMMODORE, HP

COMPUTERS DIFFUSION

CONSULENZE - VENDITA - INSTALLAZIONE - HARDWARE - SOFTWARE
ASSISTENZA TECNICA - GRAFICA - IMPAGINAZIONE - TELEMATICA

AMIGA	*Nuovi prezzi!*	OFFERTA PC		*Nuovi prezzi!* CONSOLE	
AMIGA 1200	L. 750.000	PC KE386 DX 33	L. 2.350.000	ATARI LYNX	L. 179.000
AMIGA 600	L. 530.000	4 MB RAM - 64 KB CACHE MEMORY -		SEGA GAMEGEAR	L. 245.000
AMIGA 500 1.3	L. 520.000	HD 80 MB - VGA 1 MB - MONITOR VGA		SEGA MASTERSYSTEM	L. 229.000
AMIGA 2000 2.0	L. 1.190.000	SAMPO 1024 x 768		SEGA MEGADRIVE (italiano)	L. 350.000

KRAMER ELECTRONIC - Via A. Kramer, 19 - 20129 Milano (MM1 P.ta Venezia) Tel. 02/76008728 Fax 02/76008728

portati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopracitati sono tutti IVA compresa.

http://www.old-computer-mags.com/

MONDI segreti

SECONDA PA

Ecco la seconda parte dell'esplorazione di Gary Penn nei meandri segreti e nascosti dei videogiochi più popolari. Se siete affascinati dal mistero non potreste desiderare di meglio!

STRANO MA VERO!

•JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER
(VIRGIN GAMES, AMIGA)
Selezionate il "Trick Shot Mode". Potete premere in qualsiasi momento il tasto 'F7', mentre siete sul tavolo da biliardo, seguito dal tasto 'F4' e, infine, il tasto 'F1'. Sentirete un suono simile a quello di un doppio 'click'. A questo punto tornate nel Menu di Controllo e selezionate il Menu 'Demo Mode'. Dovrebbe esserci una terza opzione: "Do a Random 147 Break", e cioè "Esegui un Tiro d'Acchito Random 147". Potete quindi sedervi tranquillamente e guardare il programma, che può andare avanti in eterno a fare Tiri d'Acchito sempre diversi.

•OPERATION THUNDERBOLT
(OCEAN, AMIGA)
Aumentate il numero di soldati che vi attaccano, proprio come nell'arcade originale. Totalizzate 50000 punti (o più) prima di morire così da entrare nella tabella dei record e poi inserite le parole SPECCY MODE (spazio compreso). Ora ricominciate pure a giocare.

•POPULOUS
(ELECTRONIC ARTS, AMIGA, PC)
Ci sono tre mostri ripugnanti che vagano per il paesaggio e si mangiano la gente: il Mostro di Roccia nel Mondo di Roccia, il Mostro-Testicolo (scusa?, NdR) nel Mondo di Ghiaccio e il Mago Volante nel Mondo Desertico. Per costringerli a mostrasi riempite semplicementecimento il paesaggio con il massimo consentito di 200 persone. Esiste anche un modo gabola per *Populous* che la Bullfrog si rifiuta tutt'ora di rivelare. "L'ho messo dentro nel caso che qualcuno mi sfidasse" ha detto l'autore del gioco Peter Molyneaux. "In effetti è proprio successo, in Giappone, sulla versione per FM Towns. La gabola è nascosta talmente in profondità nel codice che è stato convertito e funziona. L'unico problema è che quando lo si attiva appare sullo schermo la scritta "Cheat", e avendo una telecamera proprio alle mie spalle non potei usarlo." Gli unici indizi che vi possiamo dare sono questi: il modo gabola appare soltanto nel gioco a due ed è necessario premere i pulsanti del mouse per attivarlo. Se qualcuno lo trovasse non esiti a farcelo sapere.

•POPULOUS II
(ELECTRONIC ARTS, AMIGA)
Ci sono otto mostri casuali in *Populous II* e sono: l'Uomo di Bronzo, il Drago, la Gorgone, l'Idra, l'Arpia, il Kraken, la Medusa e Nettuno. "Appaiono per motivi diversi", dice Peter Molyneaux. "Il programma, al presentarsi di certi eventi o situazioni, si assicura del mantenimento di un certo equilibrio nel gioco. Se vedete apparire un mostro casuale, vedrete anche qualcuno che esce dalla casa sullo schermo. Cliccate con il pulsante destro del mouse su quella casa per costringere tutti gli inquilini ad uscire e, come per magia, appariranno altri mostri casuali.
Inoltre, se inserite MUSIC al posto di un codice potrete ascoltare qualche strano motivetto.

•POWERMONGER
(ELECTRONIC ARTS, AMIGA, PC)
Ci sono molte cose da scoprire in questo gioco. Ecco qualche esempio:
1) Se uccidete tutte le pecore accadrà qualcosa di molto strano;
2) In inverno, portate un Capitano da solo verso il nord della mappa e lasciatecelo. Fatelo svestire e vedrete che comincerà a tosare una pecora, con tanto di effetti sonori appropriati. Non passerà molto tempo prima che cominci a manifestare delle tendenze omicide nei confronti del suo amico lanuto per mangiarselo. (Alla Bullfrog insistono nel dire di non aver implementato questa parte e, infatti, si tratta di un "naturale effetto collaterale").
3) Arruolate nel vostro esercito un pastore con la sua pecora, in modo da crearvi una fonte di cibo trasportabile. C'è anche un effetto collaterale alquanto divertente: mettete il pastore in una barca in mezzo all'acqua e vedrete la pecora nuotargli dietro. Se uccidete il pastore la pecora comincerà a sguazzare in acqua in maniera buffissima.
4) Uccidete la cicogna che porta il bebè non appena compare sullo schermo (arriva sempre dall'angolo in alto a sinistra). Se ci riuscite ogni piccione lascerà il suo albero e porterà con sé un bambino.
5) Provate a tagliare tutti gli alberi del mondo e le conseguenze saranno piuttosto strane. Vi diamo un suggerimento: attaccateli.
Sembra che ci siano anche dei nomi speciali da inserire per osservare altri effetti inconsueti, da una maggiore quantità di cibo all'apparizione istantanea di sei Capitani, alla possibilità di selezionare un mondo a piacimento dalla grande mappa. Sfortunatamente la Bullfrog non ha voluto dirci nulla...

STANZE E LIVELLI SEGRETI

•THE ADDAMS FAMILY
(OCEAN, AMIGA)
Quando morite e appare lo schermo di "Continue", andate verso sinistra ed entrerete in una stanza con quattro vite extra. Raccoglietele e continuate a giocare con un totale di nove vite. Quando poi rientrerete nella villa, andate nell'angolo in basso a sinistra dello schermo, sotto le scale, e premete il joystick verso l'alto. Arriverete in una stanza bonus con cinque

...ggetti ...scosti

R T E

porte dietro le quali troverete moltissime cose utili. Prendete le scarpe nella stanza più a destra e usatele per raccogliere il "Fez'copter" dalla stanza accanto. Ora potete volare in cima alla stanza centrale per raccogliere altre vite supplementari da dietro la porta.

•POWER DRIFT
(ACTIVISION, AMIGA)
Selezionate qualunque pista tranne la pista 'D' e poi, se riuscite a vincere tutte le gare, potrete guadagnare una fila di medaglie d'oro. Dovreste quindi entrare in uno schermo bonus in cui controllate un F14-Tomcat di *Afterburner*! E senza rivelatore di collisioni! Se riuscite a vincere tutte le gare della pista D entrerete in un altro round bonus, questa volta alla guida della moto di *Super Hang-On*!

•PARADROID '90
(HEWSON, AMIGA)
La nave extra è la astronave madre dei Pirati. Per raggiungerl,a dovrete raccogliere tutte le chiavi Graftgold nascoste su ogni nave (in genere sono sotto le casse. Se trovate una chiave terrete a bada i Pirati per altri tre minuti. Se completerete una nave con una chiave Graftgold riceverete un bonus di 5000 punti). Se completate anche l'ultima nave raccogliendo tutte le chiavi Graftgold sarete teletrasportati sulla astronave madre dei Pirati per un confronto all'ultimo sangue.

•ROBOCOD
(MILLENIUM, AMIGA)
Portate RoboCod all'estremità destra dello schermo di gioco, ricordandovi di saltare le porte aperte per non entrarvi dentro. Usate le piccole piattaforme sui lati della torretta per raggiungere il tetto. Correte nel muro per entrare in una sezione segreta con due nuove aree da esplorare.
Completate uno dei livelli senza Guardiano e, una volta ritornati allo schermo di selezione del castello, troverete sempre qualcosa di nuovo. Se completate il secondo livello, ad esempio, e uscite dalla porta, guardatevi intorno. Troverete alcuni bonus nascosti nella mappa. I primi livelli sono abbastanza semplici, ma successivamente le cose si complicano con rompicapi da risolvere prima di poter raccogliere i vari bonus. Quando tornate indietro dopo aver finito un livello, andate verso l'estremità sinistra della mappa e saltate sulle statue dei pupazzi di neve per azionare un interruttore. Attraversate lo schermo di corsa fino alla parte destra della mappa e troverete una piattaforma che vi porterà dritti dritti in alto, nel cielo, dove c'è una porta. Se ci entrate, troverete una stanza piena di bonus. C'è un altro punto in cui una parte del terreno viene sollevata, se fate qualcosa, e potete andare sotto terra per prendere un sacco di bonus nascosti.
Ci sono quattro modi gabola in RoboCod. Il più importante può essere richiamato in questo modo: mentre sullo schermo c'è la sequenza di presentazione, digitate "LITTLE MERMAID" (con lo spazio). I bordi dello schermo lampeggeranno per indicare l'attivazione del modo gabola. Durante il gioco potrete premere diversi tasti per ottenere dei bonus speciali:

Tasto Return
Attiva/disattiva l'invulnerabilità
Tasto F
Per volare (ali)
Tasto P
Attiva/disattiva l'aeroplano
Tasto K
Per uccidere RoboCod
Tasto S
Salva la posizione di RoboCod
Tasto G
Va alla posizione salvata
Tasto X
Va all'uscita più vicina
Tasto M
Schermo della mappa

Quando accedete allo schermo della mappa, digitate un numero tra 0 e 50 - è un codice esadecimale, quindi 0F equivale a 15 e 10 equivale a 16 e così via - poi premete Return. Potete avere più di un aeroplano per volta, sullo schermo. Anzi, potete far rallentare l'azione fino quasi a fermarsi continuando ad attivare aeroplani.
Ed ecco le altre tre gabole. Nel livello di selezione del castello, guardate sul tetto del primo edificio che incontrate. La prima lettera di ogni oggetto forma la parola C H E A T (Cake -dolce-, Hammer -martello-, Earth -Terra-, Apple -mela-, Tap -rubinetto-)Raccoglieteli nel giusto ordine e guadagnerete dieci minuti di invulnerabilità. Nel primo livello, quello degli sport, ci sono due posti in cui altri oggetti, con le iniziali, formano altre parole-chiave: LIVES (vite), per vite infinite e POWER (energia) per avere energia illimitata.
È possibile finire *RoboCod* completando solo la metà dei livelli. Quando vengono terminati nell'ordine corretto, compaiono due porte tra cui scegliere. Cominciate portando a termine quello dei giocattoli di peluche e poi quello delle automobili.

Gary Penn

GIOCHI COMPLETI NASCOSTI

•JUDGE DREDD
(Virgin Games, Amiga)
Quando appare il cursore inserite il comando "dir" per vedere la lista di giochi disponibili.

•LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE
(Gremlin Graphics, Amiga)
Cambiate il nome del giocatore 1 in MONSTER e quello del giocatore 2 in SEVENTEEN. Premete il pulsante di fuoco per iniziare e apparirà sullo schermo un semplice sparatutto chiamato *Rox*. Premete di nuovo il pulsante di fuoco per iniziare a giocare e tenetelo premuto per sparare. Usate il joystick per muovere l'astronave nella direzione desiderata. Premete entrambi i pulsanti del mouse per vedere il replay delle vostre precedenti azioni.

•LOTUS TURBO CHALLENGE II
(Gremlin Graphics, Amiga)
Scrivete 'DUX' come password e selezionate l'opzione 'GAME' per accedere a un tiro al bersaglio. Usate il joystick per giocare. Premete il pulsante sinistro del mouse per ritornare a *Lotus Turbo Challenge II*.

ACCESSO AL CATALOGO OGGETTI

•ARMOUR GEDDON (Psygnosis, Amiga)
Usate il mouse per portare la freccia nell'angolo in alto a sinistra dello schermo dei titoli secondario. A questo punto tenete premuto il tasto 'Shift' di sinistra e premete il pulsante sinistro del mouse: vedrete comparire una riga verticale: un oggetto di *ArmourGeddon*. Per vedere gli oggetti più interessanti usate i tasti cursore direzionali sinistro e destro. Usate i tasti parentesi o i tasti '7' e '8' del tastierino numerico per far ruotare l'oggetto. Premete i tasti 'F9' e 'F10' per azionare lo zoom. Per uscire dall'Editor di oggetti, premete il tasto 'ESC' o un tasto qualsiasi da 'F1' a 'F6', e accederete allo schermo relativo, ad esempio, al Quartier Generale.

K box

Aaaayeah!!!

Millenovecentonovantatre dC, Gennaio. Milano, via Aosta 2, redazione di Kappa, Guida al Divertimento Elettronico, ora più che mai. Il (video)gioco si sta facendo più duro. Elite videoludica, siete ancora lì? Aprite la mente e chiudete la porta, che c'è corrente.

K matura e, come la tradizione biblica insegna, accoglie a braccia aperta il figliol prodigo che ritorna al casolare all'alba. Più che casolare, direi consolare, visto che il grande ritorno di cui stiamo parlando è costituito proprio dalle console.

Questo non lo scrivo tanto per riempire qualche riga del prologo, ma per invitare anche i fratelli senza tastiera e con una elle sola a scriverci: concederemo anche voi il vostro a spazio, che ovviamente sarà proporzionale ed inferiore a quello computer ludico. E adesso mi rivolgo a voi, Pcisti ultra corazzati con processori che fanno dieci mega hertz con un litro e a voi, Amighisti puri e inconvertibili: non cominciate a fare i razzisti e a protestare inutilmente.

Ho sempre odiato la matematica e quindi non sopporto i frazionamenti. Le console sono una realtà del divertimento elettronico ed è giusto che K affronti l'argomento con quella profondità che Game Power non può avere per motivi congeniti. Ne abbiamo tutti da guadagnare...

CD-ROM: IL BUIO SI AVVICINA?

Caro MBF,

scrivo a te, portavoce della migliore rivista di videogiochi italiana, nella speranza di trovare risposta ai miei dubbi. Eviterò le presentazioni inutili che ormai si leggono in ogni lettera (posseggo il tal computer, con la tal scheda acceleratrice, con la tal scheda grafica, ma a chi importa?) per arrivare al punto focale della lettera: i CD-ROM.

I primi articoli su questa nuova tecnologia sono apparsi addirittura sui primissimi numeri di K, e mi aspettavo di vedere, almeno in questo 1992, qualcosa di concreto e non le belle parole che ho letto fino ad ora. Mi è parso di capire che né il CDTV della Commodore né il CD-I della Philips abbiano sfondato. Perché? Per incapacità tecniche o perché il mercato non è semplicemente pronto? E che dire dei giochi su CD-ROM, assolutamente inesistenti per Amiga e sporadici per PC? Farò in tempo a vedere un gioco in formato CD-ROM sul mio Amiga prima della pensione?

Ringraziandovi per l'eventuale risposta, vi saluto

Stefano Perotti (Caldogno)

Caro Stefano, come vedi ho tagliato molto la tua lettera per le solite ragioni di spazio, ma i concetti fondamentali sono rimasti inalterati. Il problema che hai sollevato è articolato e temo che non riuscirò ad esaurirlo completamente in questa sede. Comunque, vediamo di sintetizzare le risposte:

1) CDTV e CD-I non hanno sfondato perché le applicazioni finora viste non hanno convinto nessuno. Si è trattato per lo più di enciclopedie digitali o software educazionale che possono interessare l'utente in modo molto relativo, ed infatti non hanno riscosso il successo previsto. I pochi giochi disponibili su CD si riducono per lo più a conversioni di giochi già apparsi su disco, e per cui non si è trattato di un effettivo passo in avanti.

2) Il CDTV in Inghilterra ha venduto circa 15-20000 unità, che è una cifra superiore a quella degli Amiga 1000 distribuiti nel primo anno di lancio, ma incapace di costituire un significativo dato di mercato. Fra poche settimane dovrebbe uscire una nuova versione a 16 milioni di colori e con FMV a tutto schermo: se le software house supporteranno una simile macchina, ne vedremo delle belle. Se solo la smettessero di usare paroloni aulici e pretenziosi come "multimedialità" e affini, invece di considerare il CD-ROM per quello che veramente è, e cioè un sacco di memoria che aspetta solo di essere riempita (540 Mb), un sonoro di qualità elevatissima e la possibilità di proteggere il software con filtri digitali...

3) I giapponesi, che in questo genere di cose sono molto più realistici e concreti, hanno da tempo capito che le applicazioni educazionali lasciano il tempo che trovano, e che la forza del CD-ROM può essere utilizzata soprattutto in campo ludico.

http://www.old-computer-mags.com/

*E così, mentre la Commodore si trastulla con le favole per bambini digitali (?) o i libri da colorare su schermo (doppio?), la Fuji ha lanciato anni fa un 286, l'FM TOWNS, costruito attorno ad un sistema CD-ROM e quindi sfruttato alla grande con giochilli che con la mentalità ms-dossiana occidentale verrebbero giudicati improponibili (Afterburner 3 vi dice niente?) e con ottimi risultati. Recentemente è uscito l'FM TOWNS 2, un 386 upgradato veramente impressionante, per non parlare dei vari Sharp X68000, Pc ultragalattici, etc... Intanto in campo consolare pochi si ricordano che da ormai cinque anni il Pc Engine sfrutta software su CD ed in modo particolarmente impressionante se si considera che non è altro che una macchinetta di forma quadrata quasi tascabile e per di più a 8-bit. Recentemente è uscito il Duo, una versione potenziata del Pc Engine/Core Grafx che segna il coronamento della tecnologia digitale Nec/Hudson. Non dimentichiamo poi che è arrivato il Mega CD, sebbene la politica errata della Sega abbia ritardato di quasi sei mesi un successo comunque annunciato. Last but not least, la Nintendo si appresta a lanciare (settembre/ottobre '93) la propria unità CD-ROM a 32-bit per il Super NES. Forse quando le console ci avranno soffocato, qualcuno si deciderà a lanciare software CD-ROM convincente anche per home computer. I primi giochi cominciano ad arrivare solo ora (*Inca, The 7th Guest*), perciò anche ottimisticamente parlando, un eventuale mercato non potrebbe che svilupparsi nella seconda metà del 1993 e molto difficilmente superare quello su disco già nel '94.*

4) Il mercato CD-ROM è ancora caoticamente oscuro. Non c'è né standard, né formato, ma decine di unità differenti: CD-ROM per computer, CDTV, CD-I, Photo CD, CD-ROM XA ovvero Super NES CD-ROM o Play Station Sony, PC Engine CD-ROM della Nec, Mega CD Sega, Data Discman della Sony, si parla anche di un CD-ROM per Neo Geo senza dimenticare il prossimo lancio di due console a 32-Bit basate sul CD-ROM, ovvero Opera della Matsushita/Electronic Arts e il mostro innominabile della Nec e, ah, dimenticavo, c'è anche la macchina che la Apple e la Toshiba lanceranno sul mercato nel '93 simila-re al CD-I. Anche la Epson sta lavorando ad un progetto del genere e la Atari ha promesso di presentare al prossimo CES di Chicago la console multimediale pluri annunciata e smentita, Jaguar. Scusate, ma un "chi vivrà, vedrà" non ce lo leva proprio nessuno...

POSTA BREVIS

- Giorgio Pini (via del Pesco 41, 41010 Fossoli, Modena, Tel 059-680397) vorrebbe mettersi in contatto con Marco Massara (una cui missiva è stata pubblicata sul numero 44 di K) per uno scambio di opinioni ed esperienze comuni. Marco, se stai leggendo, batti un colpo.

- Giovanelli Damiano ci saluta dalla caserma di Bolzano. La naja è una noia? Brutta storia: continua seguirci e non avrai tempo di annoiarti.

- Secondo The Runaway, i TOP UNDICI (peccato che ne abbia dimenticato uno!) ovvero i migliori programmatori (o artisti?) della storia dei videogiochi, sono:

1) Richard Garriot *Ultima VII*
2) Chris Robert *Wing Commander*
3) Ron Gilbert *Monkey 2*
4) Sid Meier *Civilization*
5) Bitmap Bros *Gods*
6) Al Lowe *Larry 5*
7) Hal Barwood *Indiana Jones 4*
8) Alexey Pajinitov *Tetris*
9) Will Wright *Sim City*
10) Bruce Artwick *Flight Simulator*

E secondo voi?

- Non me ne vogliano tutti i fan di *Sensible Soccer* e/o di *Kick Off 2*: ho preferito non pubblicare le vostre innumerevoli riflessioni prima dell'uscita dell'upgrade del capolavoro Sensible, che in effetti ha risolto i difetti fondamentali del precedente episodio e che ha reso inutile la maggior parte delle critiche. Ovviamente, ora lo spazio è nuovamente disponibile a tutti coloro che volessero aggiungere qualche considerazione all'appassionante dibattito *Anco vs Sensible* ovvero "Ma che fine ha fatto Dino Dini?

UNA TRAMA CHIAMATA DESIDERIO

Caro Matteo,
sono un Amighista quindicenne deluso ed amareggiato dai risvolti del mercato software e dalle opinioni che ne ha la piazza in proposito. Premetto che prima di un mitico Amiga acquistato nel lontano 1989, avevo il glorioso C64 e che gioco adventures dal 25 aprile 1987, ragion per cui mi ritengono quantomeno competente in materia. Ora, la domanda è: MACCHÉ-CE-NE-FREGA-A-NOI-DELLA-GRAFICA-DEL-SONORO-DELL'HARD-DISK-DA-OTTANTA-MEGA?!?
Sono sempre stato un patito delle avventure by Magnetic Scrolls e Infocom (pace all'anima loro) e non mi sono mai scandalizzato per la mancanza di grafica, sonoro o chicchessia!
Quello che voglio dire è che in un gioco del genere sono più importanti trama, giocabilità e longevità, perché sono proprio questi tre fattori a renderlo appassionante e divertente. È inutile consumarsi gli occhi per stabilire se la grafica è bella o no, oppure fracassarsi i timpani per ascoltare a volume 10 un inutile sonoro! Sono convintissimo di aver speso più gettoni in sala giochi a *Pit Fall III* che a *Street Fighter 2* o *Final Fight* ed è una pazzia selezionare i giochi in base alla grafica o (scandalo!) in base al contenuto della confezione!
Non potete definire *Monkey Island* stupendo solo perché ha una bella grafica e delle battute simpatiche: la trama è ridicola e il livello di difficoltà è elementare (l'ho finito in meno di una settimana, chiedete a Le Chuck!). È dai tempi di *Zac McCracken* che aspetto una avventura di un certo livello (magari tornassero i Mindbenders!) e con una trama ben elaborata. Mai potrò dimenticare le notti insonni passate sull'elicottero di *Planet Fall*, con il guru di *The Pawn* (mitico) o con i personaggi di *Corruption* (brutti mafiosi)... Cercate di capirmi, chiedo solo delle trame un po' più complicate ed interessanti, mi accontenterei di giocare *Ultima VII* con la grafica e l'interfaccia di *Ultima V*,

per me sarebbe lo stesso.
Basta, ho finito. So che non mi pubblicherete, ma ritengo che molti la pensino come me.

Baron Marco Vallarino (Imperia)

Ps: Per quanto riguarda la vostra hit-parade dei programmatori, mi aspetto di vedere anche Staggles (quello di *The Pawn* e di *The Guild of Thieves*) e Dino Dini.

Lo sviluppo delle avventure ludiche segue da vicino quella della società attuale, la quale sembra aver preferito l'immagine al testo scritto. È proprio rifacendosi questa filosofia che si può spiegare la letterale uccisione delle avventure testuali da parte di quelle grafico/dinamiche. Ma questa è storia. Condivido alcune delle tue posizioni, ma non sarei così drastico: il mercato attuale non ha raggiunto la saturazione e, sebbene noi tutti galleggiamo in un mare di piattezze ben confezionate, c'è ancora qualche prodotto che merita dei complimenti.
Le software house francesi come la Delphine e l'Infogrames, ad esempio, rappresentano una valida alternativa al neo-imperialismo videoludico di Sierra/Lucas Arts (a proposito di quest'ultima, mi auguro che Maniac Mansion 2 *riesca a ricreare la magica atmosfera del primo episodio, anche se io non ho mai amato i Sequel, ma è soggettivo, ovviamente).*
Ritengo che il connubio trama/grafica non sia impossibile, occorre trovare un giusto equilibrio. Il mio sogno è trovare un'avventura che si possa giocare all'infinito, che si sviluppi autonomamente, senza risolversi nel ripercorrere la trama prefissata dal programmatore (interazione fittizia), dove tutti i personaggi abbiano una propria identità e che quindi reagiscano in modo coerente alle molteplici scelte del giocatore, sfruttando quell'intelligenza artificiale della quale si parla così tanto (e spesso a sproposito), un'avventura che non si concluda mai nella quale lo scorrere del tempo sia simulato in modo veramente realistico, un'avventura da non riporre sullo scaffale a fianco alle altre, per un oblio eterno, una volta visionato il finale.
Più concretamente, il rischio maggiore che corrono le avventure dell'ultima generazione è quello di ridursi ad una sorta di demo graficamente impressionante, ma assai poco giocabile. Avventure come autocompiacimento di un grafico che si limita a porre immagini una dietro l'altra, nelle quali la presenza umana del giocatore e l'intreccio della storia sono assolutamente accessori e quindi superflui. Avventure che fanno a meno dell'avventuriero... Arriveremo mai a questi paradossi. O forse ci siamo già, voi cosa ne pensate?

LUPUS IN VIDEO...

Caro Kappa,
scrivo a voi per discutere con voi della redazione e con i lettori a proposito delle avventure grafiche, delle quali sono un appassionato giocatore.
Penso che sarete d'accordo con me che quella che stiamo vivendo è una specie di "era aurea" delle avventure: le software house spremono i programmatori fino all'ultimo punto di QI pur di ottenere qualche innovazione, sia essa nella trama o nel sistema di gioco, e mentre tutti cercano di dare il meglio di sé, noi giocatori cerchiamo di prendere il meglio da tutti. Senza divagare ulteriormente, passo subito al nocciolo della questione: vorrei prendere in esame tre avventure, che secondo me possono essere considerate il meglio attualmente disponibile sul mercato, ovvero *Monkey Island 2*, *Indiana Jones IV* ed il troppo acclamato *Lure of Temptress*.
Come ben sappiamo, le prime due sono creazioni della Lucas Arts (che, a mio parere, è attualmente la migliore casa produttrice di avventure, probabilmente per la grande esperienza in campo cinematografico che la caratterizza e che è fondamentale per la "spettacolarità" di una avventura grafica): il loro sistema di gioco è molto simile, ma c'è qualcosa nel secondo episodio di *Monkey Island* che mi ha profondamente deluso: per finire *MI2*, mi sono arrovellato per più di tre settimane, in quasi totale simbiosi con il PC, senza permettermi un attimo di distrazione. Le Chuck cominciava a popolare i miei incubi notturni e, a lungo andare penso che mi sarei innamorato del governatore (che è una donna). Il finale, che reputo in assoluto la parte più importante di un avventura grafica, di *MI2* aveva tutto quello che deve avere un buon finale: sorpresa, debita lunghezza, bellezza grafica e sonora. Lo "spettacolo ultimo", il premio adeguato per chi ha finito il gioco.
Indy 4 vanta uno splendido sistema Lucas Arts, grafica e sonoro più che adeguati, intro interattiva (mai visto nulla di simile), finale adeguato (e qui intendo la "parte finale", non solo la sequenza in sé un po' povera, ma tutto sommato soddisfacente), ma grande pecca: la longevità,

CYBERSPACE

- L'unico Spazio Cyberpunk a carattere epistolare d'Italia -

Non appena rientrato nel mio appartamento, infilai nel mio virtuality il nuovo gioco che avevo acquistato: *Cyber city*. Indossai il casco e premetti l'interruttore di accensione. Davanti a me si presentava un'intera città simulata completa di palazzi, strade e perfino automobili. Tutto sembrava tranquillo, fino a quando... Una orribile creatura mi sbarrò la strada. L'unica cosa che potevo fare era fuggire... E così feci.
Sei gambe sono comunque più veloci di due. Si faceva sempre più vicina. Cercai di saltare a bordo di una cyber moto parcheggiata davanti ad una sala giochi. Premetti tutti i bottoni che erano sul cruscotto e prima che il mostro mi raggiungesse, riuscii ad accenderla e a partire a tutta birra. Mentre stavo percorrendo il tunnel che mi avrebbe portato al livello cittadino superiore alla folle velocità di 630 Km/h, cominciò a lampeggiare una luce rossa sul cruscotto ed una voce femminile disse:
- Enter Code, please.
Il cursore lampeggiante aspettava la mia risposta. Buttai lì una serie di lettere casuali, e la macchina rispose...
- Incorrect, try again...
Riprovai, sbagliando ancora, ma il commento questa volta fu
- Wrong, ten seconds till detonation...
Panico totale. Non sapevo più che fare...
-...four, three, two...

Levandomi il casco, madido di sudore, mi accasciai al suolo ansimante. Non so come trovai la forza di chiamare aiuto. L'unica cosa che fui in grado di dire agli infermieri, fu
- NON COMPRERÒ MAI PIÙ GIOCHI PIRATA.
The End

Gianni Mancini (allora Di Fermo è il nome del paese? NdMBF)

Se amate il cyberpunk e la realtà virtuale ma non vi chiamate Gibson, K vi offre l'opportunità di dare sfogo alla vostra vena creativa. Ogni mese pubblicheremo uno dei vostri lavori. Scrivere a:

CYBERSPACE - KBOX -
Via Aosta 2
20155 Milano

Segue a pagina 140

http://www.old-computer-mags.com/

ovvero la base di qualunque videogame, ma particolarmente importante per questo genere. Ho finito *Indy IV* in meno di una settimana! Non è quello che si poteva aspettare dopo un prodotto strizzacervelli come *MI2*; il tanto osannato sistema a tre strade diverse per raggiungere Atlantide non è stato secondo me adeguatamente sfruttato, o, meglio, ha raggiunto forse il suo scopo principale, quello di incrementare leggermente il tempo di gioco, creando però non pochi paradossi alla trama (gente che in un sentiero era amichevole, nell'altro la ritrovavi ostile) e la trama in un'avventura è sacra!

Sarebbe stato meglio aggiungere un "pezzo" al viaggio di Indy anziché far ripetere tre volte al giocatore, anche se in modo diverso, una parte sola.

Per concludere, *Lure of the Temptress*, una delle avventure più innovative degli ultimi tempi. La ritengo una specie di esperimento, il primo passo verso il teatro virtuale.

Le mie impressioni derivano dal fatto che mentre giocavo mi sono reso conto dell'elevato livello di innovazione e qualità del sistema, ma (a parte la trama molto lineare, difetto molto relativo) credo che la vostra recensione non abbia evidenziato un fatto importante: gli ambienti sono pochissimi! Ci si ritrova sempre a girare nella (troppo) piccola cittadina di Turnvale, con piccole escursioni nella grotta del drago (parte del gioco molto bella, per la qualità dell'enigma), una visita al municipio, e l'"assalto al castello", costituito da quattro stante, più l'"avvincente" scontro con Selena, ovvero la parte più deludente di tutto il gioco; il solito "problema finale", che in questo gioco praticamente non esiste, e ci si ritrova al prompt del DOS con l'amaro in bocca ed un pensiero: "bell'esperimento, ma che fine ha fatto il gioco?".

Vorrei precisare che non sto affatto, come spesso accade, criticando le vostre recensioni dei suddetti giochi, ma vorrei sapere cosa pensate degli aspetti che ho in questa lettera messo in luce.

Voglio dire, non c'è niente di peggio di un bellissimo gioco che finisce troppo presto. Più è bello, e più ti delude. Ci sono software house come la Sierra che al problema della longevità rispondono con enigmi sempre più complicati, che ti fanno morire centinaia di volte. Sinceramente penso che la loro sia una strategia sbagliata. Il futuro delle avventure grafiche si chiama SCUMM e VIRTUAL THEATRE, e sentiremo ancora molto spesso questi nomi in futuro, o almeno così spero.

Giuseppe "J.H. Avatar" Alletti

È curioso come la lettera precedente possa considerarsi un epitaffio delle avventure, quando questa ne è un vero e proprio manifesto. Secondo Giuseppe, infatti, stiamo vivendo in un'"era aurea". Una simile divergenza di opinioni è difficile da spiegare. Paradossalmente, noi recensori siamo così coinvolti nel caotico mercato videoludico (ogni giorno, praticamente, vediamo nuove avventure) che riuscire a distinguere nel marasma generale un vero e proprio sviluppo sistematico che ci autorizzi a parlare veramente di progresso o di "età aurea" delle avventure attuali non è così semplice. Se togliamo tutta la bella grafica, resta qualcosa? Viviamo un'evoluzione, o un'involuzione? L'innegabile successo delle avventure, favorito soprattutto dall'incredibile successo del Pc come macchina da gioco, ha portato ad una commercializzazione (e quindi banalizzazione) generale del settore?

VIDEO KILLED THE GAME STAR

Dear MBF,

prendo immediatamente le distanze dalle ormai sterili disquisizioni sull'alienazione e sul dibattito Amiga/Pc. La ragione per cui scrivo è lo sconvolgente prologo del K-BOX di ottobre.

Mi chiamo Andrea, ho 18 anni, posseggo un Amiga ed un Super Nes ed in passato ho "vissuto" con un C64 ed un Vic 20. Nutro per il futuro videoludico paura e perplessità. Come diceva Stavros Fasoulas, una volta l'industria dei VG era piccola e molto creativa, mentre ora è schiava della cultura di massa e come tale soggetta alla scarsa qualità dell'80% dei suoi prodotti. Hai senz'altro ragione a dire che siamo degli snob, lo siamo, ma ne abbiamo il diritto. L'etnia dei videoplayer non è omogenea. Ci siamo noi, l'elite, quelli che riescono a giudicare un gioco prescindendo dalla grafica e dal sonoro, che amano giochi originali nel concept e nella fattura, quelli che sanno cos'è un vero videogioco (quanti di voi amighisti e pcisti hanno mai provato a giocare a *Iridis Alpha*?). Poi ci sono tutti gli altri, la massa dei consumatori, i divoratori di soft, che hanno rovinato tutto. Perché? Perché sono loro che finanziano software house come Us Gold, Ocean (o vogliamo andare a ripescare la Code Masters che tanto terrore suscitava ai tempi d'oro di ZZAP!?), sono loro che alimentano la pirateria, per loro conta solo grafica e sonoro (e ancora dicono che *Project X* è bello)(ehi, un momento, non mi toccare il miglior sparaspara per Amiga! NdMBF), non contano né idee, né giocabilità...

Quanto successo credete che avrà *Wizkid* se già senti quei piratelli in giro che esclamano "Oh, che brutta grafica", "Non c'è lo scrolling", "E i pauerap (sic) e le smart bomb?"?!? Io me lo sono comprato originale e per due o tre giorni ho addirittura tralasciato di giocare col Super Nes.

Anch'io ho giocato a *Super Mario World*, anch'io lo reputo uno dei migliori giochi mai creati, ma anch'io, come te, ho sentito che mancava qualcosa, non c'era un motivo per doverlo giocare.

Oltretutto non credo ai CD-ROM, né alla realtà virtuale, che mistificheranno ancora di più il concetto a me tanto caro di "giocabilità". Nostalgico? NO! Conservatore? Neanche... Incavolato, ecco il termine giusto. Forse questa lettera non ti piacerà per il suo contenuto, per il suo stile scarno e confuso (oltretutto è priva di citazioni filosofiche)(ehi, gente, forse non ci siamo capiti: non siamo mica a scuola, non vi devo dare il voto... Quanto alle citazioni, dopo aver visto nominare Eraclito da qualche altra parte a supporto di una argomentazione scarsamente convincente, direi che meno se ne fanno, e meglio è, NdMBF), ma è lo sfogo di uno come tanti che non trova più molti stimoli nei VG moderni. Rivolgo il mio appello a tutti i players che hanno partecipato a questi anni e che ancora capiscono cosa intendo dire.

Ormai ho la testa invasa da mille interrogativi, ed ho una sola certezza in mezzo ad un mare di confusione: sono stato fortunato a vivere in prima persona quell'era dei pionieri del software allo stato puro, e ad aver visto tutti quei giochi che rimarranno nella storia e di cui quelli attuali non sono che una pallida scopiazzatura.

Ciao!

BLASTER '92

In memoria di...

Ghost'n'Goblins, Hacker, Wizball, Parallax, Uridium, Zoids, The Pawn, Beyond The Forbidden Forest, Bubble Bobble, Iridis Alpha, Zork, Maniac Mansion, Sanxion, Quedex, Spy vs Spy, Saboteur, Arkanoid, Sacred Armour of Antiriad, Druid, Manic Miner, Little Computer People, la serie dei giochi Ultimate... Potrei continuare, ma...

È vero non siamo più dei pionieri, ormai dobbiamo vivere con la consapevolezza che i videogiochi hanno vent'anni, tutti ne parlano, molti per niente. L'artigianato è stato sostituito dalla catena di montaggio, ma noi abbiamo ancora un'arma dalla nostra: possiamo influenzare il mercato, costringere le software house a darci quello che vogliamo veramente. I giochi che valgono veramente la pena di essere acquistati, comprateli originali. Non fate un favore a me, a noi di K, lo fate solo a voi stessi. Premiate un lavoro quando è fatto come si deve. Lo sforzo altrui va apprezzato, è troppo facile dire "Ah, è l'ultima volta che compro un originale, è un gioco fatto da cani!", oppure "L'originalità è morta, basta con i videogiochi". È una protesta, magari legittima, ma sterile. E in fondo è anche colpa nostra: siamo noi a comprare l'ennesimo clone privo d'originalità e di spessore, le software house si limitano a darci quello che vogliamo. Fatevi sentire: un gioco non vi piace? Scrivete alla software house suggerendo possibili miglioramenti, evidenziando lacune o carenze. Utopistico? Vi

Segue a pagina 142

OFFERTE D'AUTUNNO PC ELETTRODATA

ED 286 20

20 MHz, 1MB RAM
HD 52MB, VGA 256
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor MONO SVGA
L. 1.099.000

ED 386 33

33 MHz, 4MB RAM
HD 85MB, VGA 1MB
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor COLORI SVGA
L. 1.990.000

MOUSE SERIALE IN OMAGGIO!!!

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC MS DOS COMPATIBILI !!

DISCHETTI 3 1/2 1MB L. 800 - 3 1/2 2MB L. 1.200

TROVERETE ANCHE COMPONENTISTICA SCIOLTA ED ACCESSORI DI OGNI GENERE.

PREZZI IVA COMPRESA, GARANZIA 12 MESI OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

SOUND BLASTER PRO 2,0 L. 280.000 - VIDEO BLASTER L. 650.000

CONSOLES

SEGA MEGADRIVE
con 1 gioco L. 280.000
NINTENDO SUPER FAMICOM
con 1 gioco L. 450.000
NINTENDO GAME BOY
con 2 giochi L. 170.000

LC 20 (9 aghi)	L. 360.000
LC 200 Colori	L. 530.000
LC 24-20 (24 aghi)	L. 550.000
LC 24-200 Colori	L. 710.000
LS 04 (Laser)	L. 1.950.000
LS 04 Starscript	L. 2.350.000
SJ48 Starjet	L. 690.000

NASTRI DI OGNI MARCA!

SCONTI SPECIALI PER STUDENTI!!

MILANO VIA MECENATE 76/4 TEL. 02/58010800
MILANO VIA ILLIRICO 2 TEL. 02/70125167
BRESCIA MARCHENO V.T. TEL. 030/8960207

SERIETA' E COMPETENZA AL VOSTRO SERVIZIO !

sembra utopistico scendere in piazza per protestare contro quello che ci sembra ingiusto? Ora, piazzarsi davanti alla sede della Ocean con cartelli e megafoni è alquanto fuoriluogo, ma scrivere qualche riga di commento sull'ultimo gioco acquistato no. Gli indirizzi sono su tutte le confezioni, qualche parola d'inglese la conoscono tutti...

Cosa avete da perdere? Kick Off 2 *è stato creato soprattutto tenendo conto delle migliaia di lettere che i fan del primo episodio avevano scritto alla Anco perché potessero migliorare un gioco in sé geniale. Senza guardare solo all'estero: le software house italiane sono una realtà ormai da qualche anno: ebbene, scrivetegli le vostre impressioni sui giochi che hanno realizzato così da fornire loro indicazioni concrete. E soprattutto non dimenticate che i complimenti, quando meritati, fanno sempre piacere. Finché ci limiteremo a criticare il mercato videoludico nella Posta, continueremo a subirlo.*

MEGLIO TARDI CHE MAI...

"Said we're lost in the garden of Eden
and there's no one's gonna believe this"

(W. Axl Rose)

Dear MBF,
Tu mi darai del folle, ma sono certo che la realtà virtuale sarà il nuovo oppio dei popoli. Possiede infatti sia le caratteristiche di addormentatore sociale sia quelle di strumento di propaganda fascista. Grazie ad essa, lo spettatore non sarà più solo oggetto di mera contemplazione, ma potrà essere vissuto in prima persona dallo spettatore. Questi non vivrà i suoi sogni, ma quelli ideati e costruiti da altri, potrà calarsi in un'infinità di ruoli, essere chiunque tranne se stesso. La realtà virtuale è un'attività a senso unico che tende a sopprimere la fantasia dell'individuo per costringerlo a conformarsi ai valori dell'establishment. Chi sentirà ancora il bisogno di lottare per i propri diritti e di esprimersi, quando potrà trovare rifugio nell'illusione della non-esistenza virtuale?

L'Homo Ludens è infatti una sottospecie dell'Homo Consumens. Quanti di voi hanno sentito il bisogno di imparare a programmare per creare qualcosa? Ormai le manifestazioni di pura creatività come *Tetris* e *Sentinel* sono sempre più rare, i giochi sono diventati tutti uguali per soddisfare le voglie di potere, di successo e di sesso facile di un pubblico privo di ogni etica e pronto ad esaltarsi ad ogni incarnazione dell'immagine del maschio macho.

La natura sta morendo mentre l'attenzione della gente viene deviata dai media verso attività marginali, così che chi detiene il potere possa agire indisturbatamente. La realtà sta diventando finzione e la finzione sta diventando realtà. Isolandoci nel nostro mondo come fa lo snob sempre pronto a puntare il dito contro tutti non facciamo che il gioco del diktat mediale che ci vuole passivi ed apatici impegnati solo a produrre e a consumare. Prova a dire al marocchino sotto casa tua di "liberare la sua mente da vincoli di ripugnante immanenza" e crearsi una bella bisteccona con patatine. Los Angeles insegna che quelli che hanno fame se ne sbattono di TV, Fax, CD-I.

Chi vive nell'attesa di ogni nuova tecnologia e spande fiumi di inchiostro per ogni nuova tendenza è come quella massa di lobotomizzati che pontificano per ore su una partita di calcio. THE GARDEN OF EDEN IS JUST ANOTHER GRAVEYARD.

20th Century Boy

Ps: La nostra generazione è stupida ed egoista. Finché vivremo sotto il controllo mediale a rincorrere soldi, carriera, look saremo sempre infelici. Tocca a noi dire basta. Possibile che l'abbia capito solo Marco Rossi?

Corrosivo come sempre, caro fan di Marc Bolan, vero? Abbiamo molto in comune, e anche per questo non andremo mai d'accordo. I videogiochi non sono LA realtà, sono solo un aspetto di essa. K è stata creata da persone che non vivono in funzione dei videogiochi, ma a cui piace divertirsi con essi. E penso che lo stesso si possa dire per la maggior parte dei lettori. Non siamo acefalici, non voteremmo Mario alle prossime elezioni, se mai si presentasse. Smettiamola di attribuire ai videogiochi significati che essi non hanno. Ci siamo spinti troppo in là nella nostra analisi introspettiva, tant'è che abbiamo corso il rischio di dimenticarci il concetto stesso di divertimento.

Quanto alla carenza di creatività, mi trovi perfettamente daccordo, mentre sulla realtà virtuale (chi ha mai sostenuto che risolverà i problemi ecologici, del terzo mondo e dell'economia?) mi sembra veramente troppo presto per pronunciarsi in modo così radicale. Alla prossima, se mai ci sarà.

Ps: Los Angeles insegna solo che viviamo in una società materialista, tanto che invece di ribellione razziale, si è trattato di un saccheggio generale ai negozi, per impossessarsi anche e soprattutto di quei telefoni cellulari, fax e stereo di cui parli (altro che sbattersene: quella è vera alienazione). La soluzione? Non integrarsi al sistema, ma ribellarsi non significa bruciare un videogioco.

EPILOGO

Mentre Robert Redford, Dan Akroyd, Sidney Poitier e River Phoenix combattono la loro guerra personale contro gli hackers nell'ultimo film di Phil "L'uomo dei sogni" A. Robinson, Sneakers, *il buon Oliver "JFK" Stone ha prodotto* Wild Palms *(Palme Selvagge) un serial per la televisione americana che prima o poi vedremo anche da noi, basato, indovinate un po', sulla Realtà Virtuale. Intanto Danny De Vito è pronto ad emulare il* Super Mario *dei videogiochi Nintendo in un film che uscirà a settembre negli Stati Uniti, e più o meno nello stesso periodo ci potremo sorbire il previsto sequel di* The Lawnmowerman*, (in Italia, "Il Tagliaerbe", non ha riscosso un grande successo). Io sto ancora aspettando in Italia il serial della Lucas Arts,* Maniac Mansion*, che avevo apprezzato negli States. Tutto questo fa pensare... Fino a poco tempo fa si realizzavano videogiochi tratti da film, ora il processo è bilaterale: i videogiochi diventano film... La stessa cosa sta avvenendo con i coin-op... Chi l'avrebbe mai creduto? Mancano le idee, oppure ce ne sono fin troppe? Stiamo cominciando a prendere i buoni, vecchi viggì troppo sul serio? Attendo repliche.*

Millenovecentonovantatreisticamente vostro,

MBF

http://www.old-computer-mags.com/

ANNUNCI

VENDITA

VENDO Amiga 2000 + 2 drives + espansione interna 3Mb al favoloso prezzo di L. 700,000.
Matteo tel. 02/93569670 (ore pasti).

VENDO Monitor (per Amiga) Commodore 1084 stereo completo di cavi. Il tutto è nuovissimo, funzionante e in perfette condizioni.
Andrea tel. 0445/407716.

VENDESI per MS-DOS il programma originale "Aces of the Pacific" nuovo!!! (Completo di confezione, manuale e quick reference card) a metà prezzo.
Marco tel. 0871/63696.

VENDO A500 Plus Appetizer completo di kickstart 1.3 (selezione mouse) + mouse + mouse pad + scart + copritastiera + joystick Albatros e manuali in dotazione. Perfetto, ancora in garanzia (feb. '92) L. 800,000.
Giovanni Picasso via Ameglia, 14/9 - 16136 Genova tel. 010/211944 ore pasti.

VENDO per A500 i seguenti giochi originali: Shadow Warrior, Total Recall e Arcipelagus a L. 15,000 cad., tutti con confezione e istruzioni in ottimo stato.
Nicola Giusti tel. 0586/423963.

VENDO A500 (1mb) + modulatore Tv + giochi originali + accessori a L. 450,000.
Antonio tel. 0322/843769.

VENDO per IBM & compatibili il gioco "The Adventures of Willy Beamish" originale, completo di confezione e manuali, ancora nuovo a L. 50,000.
Davide tel. 02/93590214.

VENDO per A500 Monkey Island 2 -Le Chuck's Revenge-, versione italiana, causa errore di acquisto (11 dischi perfettamente funzionanti). Preferibilmente Ravenna e dintorni.
Luca tel. 0544/987667.

Megaofferta!!! VENDO PC Philips 10Mhz, 640k, f disk 3 1/2, HD 20Mb, seriale, parallela + scheda Vga + monitor colori Philips Vga + tastiera 102 tasti IT + stampante Amstrad + mouse seriale 3 tasti Logitech con software + Dos 5.0 + contenitore con giochi e programmi. Il tutto perfettamente funzionante a L. 1,200,000 trattabili.
Maurizio tel. 0971/56124 ore pranzo.

VENDO o scambio giochi per PC. Massima serietà. Alcuni titoli: Boxe, Monkey Island 1 (forse anche il 2), World Cup Soccer, Fire and Force 2. Inoltre predispongo utilities. Spedizioni in tutta Italia.
Paolo Giammarco via Cernaia, 47 - 00185 Roma tel. 06/4941397.

VENDO per A500 i seguenti giochi originali: Lotus Turbo Challenge 2, The Goodfather, WWF Wrestlemania, Megalomania, Railroad Tycoon, F15 Strike Eagle II e altri. Tutti in perfette condizioni (completi di confezione e manuali). Per ogni acquisto un gioco omaggio. Prezzo trattabile!
Giorgio tel. 0331/668865 ore pasti.

VENDO con 2 anni di vita A500 Espanso con monitor 1084s + giochi + 2 joystick e mouse a L. 950,000 trattabili, non separatamente, tutto in buono stato.
Nicola tel. 0473/221550.

VENDO Megadrive più 13 giochi con joypad aggiuntivo a L. 499,000; vendita solo per Milano.
Alessandro Acquaviva via Alzaia Naviglio Pavese, 62 - Milano tel. 02/8393985.

VENDO per PC-IBM compatibili Space Quest 3 a L. 35,000 l'uno. I giochi sono originali ed in perfette condizioni.
Fabio tel. 02/9301506 ore pasti.

VENDO o scambio i seguenti giochi originali per MS-DOS, tutti come nuovi caricati una sola volta su disco fisso: Star Trek 25th Anniversary, Heart of China, Advantage Tennis.
Dino tel. 075/5170260 ore pasti.

Occasionissima... Causa installazione drive 3.50, VENDO drive interno IBM 360 KB usato pochissimo (20 giorni) a sole L. 45,000.
Fabio tel. 0364/340082 ore pasti.

VENDO C64 new + registratore + drive 1541 II + monitor a colori Philips + joystick, cavi, manuali, cartucce, giochi originali su dischi e cassette in portadischi da 50 a L. 500,000 trattabili.
Andrea tel. 02/5274656.

VENDO software ai nostalgici atariani innamorati dell'800XL e 130XE, vasto catalogo di giochi originali!!!
Piergiorgio Napoli via del Pino, 24 - 01027 Montefiascone (Vt) tel. 0761/823878 (ore pasti) - 826645 (dopo le ore 21,30).

Occasione! VENDO A500 + drive esterno + 2 joystick + cavo scart + modulatore Tv + tappetino mouse + box portadischetti + copricomputer + giochi e utility. Il tutto come nuovo ad un prezzo conveniente.
Baldo tel. 0923/24542.

CERCO

CERCO giochi originali per PC in particolare Falcon 3, Grand Prix, Giochi di ruolo.
Massimiliano Ansaloni via De Giovanni, 29 - 40129 Bologna tel. 051/369058.

CERCO Zac McKracken e Maniac Mansion originali per C64.
Marco tel. 0372/496414 ore pasti.

CERCO, disperatamente, il linguaggio Gfa Basic per IBM PC e compatibili. Va bene qualsiasi versione, anche se è preferibile la versione 3.0 o più recente. Massima serietà.
Filippo tel. 055/4218404.

CERCO disperatamente codici di Leisure Suit Larry 3 per PC IMB, perché persi. Ricambio con soluzione trucchi di ogni genere, giochi (che non superano il calibro di "Fascination").
Luca Mancini via Madonna di Ponza, 6 - 04023 Formia (Lt) tel. 0771/26381.

CERCO per PC: Xenon II, Speedball I e II, Sorcerian, Gods, Fire Hawk e Prince of Persia. I giochi devono essere originali. Astenersi perditempo e pirati.
Mario Milani c.p. 15/A - 35013 Cittadella (Pd) tel. 049/5972591.

SCAMBIO

SCAMBIO/vendo giochi per A500: Monkey Island 2, Gobliiins, ecc.
Federico Amigoni tel. 035/301639.

SCAMBIO programmi & giochi per PC compatibili con assemblatore IBM oppure con il Macro Assembler Microsoft (preferibilmente versione 4.0 o successive). No lucro. Massima serietà. Preferibilmente zona Napoli.
Luigi Cardinale tel. 081/7804612.

SCAMBIO giochi per Amiga e IBM compatibile. Possibilmente in Campania.
Giovanni tel. 089/893887.

SCAMBIO giochi di qualsiasi genere per IBM comp. preferibilmente zona Padova-Vicenza. Dispongo di parecchi titoli tra cui: Civilization, Indiana Jones 4 (adventure), Ultima 7, Dune, Falcon 3, Titus the Fox. Raccomando massima serietà.
Alessandro Bordin tel. 049/8711215.

CONTATTI

Amighista incallito cerca CONTATTI con ragazzi/e per scambio programmi. Massima serietà. Annuncio sempre valido.
Vincenzo Calandro via S. Rosa, 91 - 82100 Benevento.

Credevate che il C64 fosse morto? Telefonate e avrete la prova che ciò è falso! (Anche amiga). Annuncio sempre valido.
Renzo tel. 0833/574136.

Attenzione!!! Possiedi un PC? Sei stanco del solito software? Si? Unisciti a noi! Il nostro scopo è quello di formare un gruppo di amici per lo scambio del software e di consigli utili. CONTATTACI subito!
Salvo Russo via Archimede, 57 - 96013 Carlentini (Sr) tel. 095/993757 ore pasti (escluso il sabato).

Il PC Adventure Club, cerca nuoci soci per scambio giochi, trucchi e soluzioni MS-DOS. Iscrizione gratuita!!
Raffaele Rognini via Martinengo, 28 - 20139 Milano
Daniele tel. 02/55211383.

Amiga Club Novara cerca nuovi CONTATTI in tutta Italia. Arrivi settimanali dall'estero. Vasta disponibilità di software.
Marco tel. 0322/845175.
Francesco tel. 0322/845857.

Cerco ragazzi/e dai 16 anni in su, zona Milano-Saronno, disposti a formare un gruppo di Dungeons & Dragons con me come master.
Matteo Banfi tel. 02/96789088.

Amiga Club Roddi cerca soci in tutta Italia. Il Club offre ai soci un mensile "Amiga Game" con tutte le ultime novità sui nuovi soci, giochi arrivati, trucchi e con il vostro aiuto ogni mese la rivista migliorerà come qualità e come volume. Naturalmente ho una vastissima disponibilità di software ed inoltre regali a tutti i soci e regaloni ai soci che presenteranno nuovi amici. Per iscrizione o ulteriori informazioni:
Marzio Lini via Fontanassa, 3/11 - Roddi (Cn).

Torneo Club Amiga cerca CONTATTI da Milano per organizzare un maxi torneo tra utenti di Amiga e non; telefonare per informazioni e iscrizioni lasciando il vostro recapito in segreteria telefonica.
Grazie.
Tel. 02/5511932.

Computer Club Pesaro, il primo e unico club per gli amanti dell'informatica nelle Marche, cerca CONTATTI per ampliare il proprio numero di soci. A disposizione degli stessi, liste software aggiornate giornalmente per PC e Amiga, trucchi, informazioni e documentazioni sul software di maggiore uso. Garantiamo professionalità e serietà. Se siete interessati, o semplicemente per saperne di più: Rossano tel. 0721/21060 ore pranzo, oppure lasciare un messaggio in BBS (tel. 0721/30783).

http://www.old-computer-mags.com/

UNICO, IMPAREGGIABILE, SENZA CONFRONTI

CADARIO

IL N° 1 DEI SIMULATORI DI ELICOTTERO DA COMBATTIMENTO!

- NUOVO E STRAORDINARIO METODO DI ANIMAZIONE DENOMINATO "VOXEL SPACE": PERMETTE UNA DEFINIZIONE SUPERIORE DI CIRCA 500 VOLTE ALLA GRAFICA A POLIGONI TRADIZIONALE.
- REALISMO, GIOCABILITÀ, RAPIDITÀ, FLUIDITÀ... E IL DELIRIO PIÙ TOTALE!

SEI AI COMANDI DEL COMANCHE RAH-66, UNA "BELVA" DALLA POTENZA MICIDIALE, ESTREMAMENTE VELOCE E MANOVRABILE.

QUALITA' LEADER GARANTITA

MANUALISTICA IN ITALIANO

- ARMAMENTO VARIO E POTENTE: CANNONE CON PUNTAMENTO LASER, MISSILI A RICERCA CALORICA O RADAR, MITRAGLIATRICI A CADENZA RAPIDA (4.000 COLPI AL SECONDO).
- COMPLETA STRUMENTAZIONE DI BORDO: VISIONE AI RAGGI INFRAROSSI, 2 SCHERMI RADAR (PER IL CONTROLLO DELL'AREA ESTERNA E DEL TUO ELICOTTERO DALL'ESTERNO) E LASER.

PC 386 O SUPERIORI. SCHEDE GRAFICHE: VGA 256 COLORI. RICHIEDE: 4 MB, DISCO RIGIDO, DOS 3.3. RACCOMANDATO: JOYSTICK, MOUSE O TASTIERA. SUPPORTA: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.

L. 119.900

http://www.old-computer-mags.com/